LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

IN ANTEPRIMA
EPISODIO 1: LA MINACCIA FANTASMA
DINO CRISIS
RAINBOW SIX
HARD EDGE

L. 7.000
MAGGIO '99

IN ATTESA DI GT2...

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

DICONO CHE I MORTI NON CONOSCANO IL DOLORE...

- Grafica incredibile completamente in alta risoluzione.
- Flusso dati costante che permette di interagire tra le diverse locazioni di gioco senza caricamenti da CD.
- Avventura attraverso 16 mondi di Terrore.
- Passa tra il mondo reale e il "Piano Spettrale" attraverso il morphing in tempo reale dei livelli di gioco.

EIDOS INTERACTIVE
www.eidosinteractive.co.uk

CRYSTAL DYNAMICS
www.crystald.com

PlayStation

HALIFAX
www.halifax.it

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain: Soul Reaver and related characters are trademarks of Crystal Dynamics. © 1998 Crystal Dynamics. © and Published by Eidos Interactive Limited 1998. All Right Reserved. "PlayStation" and "Playstation" are trademarks of sony Computer Entertainment Inc.

LE COSE
STANNO PER
CAMBIARE!
LEGACY of KAIN™
SOUL REAVER

L'Acqua Santa Non Basta!

EVIL ZONE
EVILZONE

PlayStation

www.3dplanet.it

TITUS

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

COL DIAVOLO DEVI USARE LA MAGIA!

adv: info@graphimage.it

Personaggi in puro stile manga, animazioni degne dei migliori cartoni animati nipponici, un'infinità di mosse davvero spettacolari e in più tanta, tanta violenza. Se pensavi di aver visto ormai tutto dei picchiaduro avrai una piacevole sorpresa giocando a Evil Zone! Scegli il tuo personaggio e inizia a combattere, fai fuori tutti i partecipanti al torneo per poi trovarti di fronte a Ihadurka, l'amante del diavolo, che ti farà faticare parecchio prima della vittoria finale. L'adrenalina scorrerà a fiumi, sempre che tu ce la faccia a reggere il confronto con il MALE!

Distribuito da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

Sommario

nº 59
maggio 1999

Gruppo Editoriale Futura S.p.a.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA
Simone Crosignani
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
ADM Grafica
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Fabrizio Pedrazzini, Fabio Ravetto, Marco Ravetto, Matteo Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco

GRUPPO FUTURA

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Telefono: 02/66526213
(dalle ore 9 alle 12:30)
Fax: 02/66526300
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°38805206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

"Sempre e comunque INDIPENDENTI. Niente leccate di sedere, niente foto da giornalino dell'oratorio, niente gadget inutili... I primi in tutto: **SPC** *4 life!*"

100% SUPER PLAYSTATION

Rainbow Six

. 22

Dal romanzo al PC e dal PC a PlayStation. Tecnicamente non sarà **Metal Gear Solid**, ma il gioco ispirato al lavoro di Tom Clancy sembra buttare davvero bene...

Dino Crisis

. 24

Resident Evil incontra *Jurassic Park:* se ci aggiungiamo che il tutto è *made in Capcom*, c'è davvero di che stare allegri (si fa per dire con un gioco "orrorifico" come questo)...

Speciale Bandai

. 40

Dopo aver saturato la propria *line-up* degli ultimi anni con una serie di *tie-in* dedicati all'animazione nipponica, Bandai sembra aver cambiato rotta: diamo un'occhiata a tre dei più interessanti prodotti in via di sviluppo da parte della casa giappo...

• PREVIEW •

Count-Down Vampires 40
Dino Crisis 24
Guerre Stellari: Episodio 1 La Minaccia Fantasma 26
Guerre Stellari: Episodio 1 Racer . . 28
Hard Edge 32
Ichigeki 41
Shadowman 30
Silent Bombers 40
Tom Clancy's Rainbow Six 22
UEFA Striker 34

• REVIEW •

Big Air 72
Bloodlines 84
Chocobo Racing 64
Densha de Go! 2 78
Diver's Dream 86
Final Fantasy Collection 62
KKND: Krossfire 60
Marvel Super Heroes vs Street Fighter Ex Edition 82
One on One 74
Player Manager Season 98/99 . . 76
Street Sk8er 70
Tank Racer 68
The King of Fighters '98 80
The Need for Speed: Road Challenge 66
Tomb Raider II (Platinum) 88
Warzone 2100 58

• RUBRICHE •

PlayGround 8
Poca polemica questo mese. Strano.
FAQ 14
Frequentli asched quescions.
PlayWorld 16
Tutte le novità di rilievo nel panorama PlayStation.
Big in Japan 36
Speciale Tokyo Game Show '99 Spring.
Briefs from the Outer Worlds 42
Non si vive di sola PlayStation.
PlayNet 48
Una nuova rubrica al mese: dove andremo a finire? :)
Retrogaming 50
Vai Brizio!
Visuality 54
Questo mese ci occupiamo di *environment mapping*.
SuperTrix 90
Qualcuno ha detto **Metal Gear Solid**?
Primo Piede 98
Compro/vendo/scambio.

Editoriale

"Domani mattina, al ministero dell'Industria, le organizzazioni che operano nel settore degli apparecchi da intrattenimento prenderanno visione del testo del regolamento esplicativo della legge 425 (che ha introdotto il concetto di "premio lecito" nel gioco tenuto nei pubblici esercizi). Il testo del regolamento, messo a punto di concerto dai ministeri dell'Industria e dell'Interno, stabilisce limiti e sanzioni per videopoker e simili e dovrebbe prevedere tra l'altro, il divieto di produrre videogiochi pornografici e di cruda violenza (anche per le cosiddette 'playstation' di uso privato) [...]"

Così recita una notizia Ansa datata 7 aprile 1999. Lo stesso giorno, tanto il TG1 quanto GT Ragazzi facevano rimbalzare la notizia opportunamente "riadattata" secondo le esigenze di sensazionalismo tipiche dei servizi a sfondo videoludico. Il *"dovrebbe prevedere"* sparisce misteriosamente sostituito da un sorprendente *"il giudice potrà vietare la vendita di videogiochi pornografici o di cruda violenza anche per le cosiddette PlayStation di uso domestico"*, condito con interviste a minori stranamente attenti a sottolineare i contenuti violenti dei loro videogiochi preferiti (*"Tu come giochi?"* chiede l'intervistatrice. *"Io? Al computer... er... giochi molto violenti"* risponde mestamente il giovane intervistato). Che tristezza... Interpellata in proposito, Sony Italia non ha espresso alcun commento. Facciamo un balzo in avanti di una settimana fino al 14 aprile e spostiamoci a Paducah, Kentucky. Molti ricorderanno il nome della piccola cittadina americana per il massacro compiuto nel dicembre del 1997 dallo studente 14enne Michael Carneal armato con un fucile e appostato all'uscita della sua scuola: tre furono i compagni vittime della sua follia omicida. Ebbene, lo scorso 14 aprile 1999, i genitori delle vittime hanno presentato alla Corte di Giustizia Statunitense (Distretto del Kentucky) una richiesta di risarcimento per 130 milioni di dollari (quasi 240 miliardi di lire) a danno di alcune *software house* produttrici e/o distributrici di videogiochi. Perché? È molto semplice, tanto lapalissiano da lasciare stecchiti. *"A seguito del massacro"* recita la denuncia *"la polizia aveva sequestrato il computer di Michael Carneal. Carneal usava il computer con avidità collegandosi ad Internet per consumare materiale osceno, osceno per i minori, pornografico, sessualmente violento, e/o violento nei contenuti."* Adesso viene il bello *"Gli ufficiali delle forze dell'ordine hanno altresì appreso che Carneal consumava videogiochi violenti."* Apriti cielo. *"Vogliamo danneggiare Hollywood. Vogliamo danneggiare l'industria videoludica. Vogliamo danneggiare i siti porno"* ha dichiarato Jack Thompson, l'avvocato di uno dei parenti delle vittime. Il Dr. Diane Schetky, incaricata di valutare se Carneal sia mentalmente malato o no, ha gettato altra carne sul fuoco dichiarando che *"Carneal era profondamente influenzato dai contenuti violenti/pornografici dei media."* Un portavoce dei parenti ha aggiunto: *"I videogiochi hanno insegnato a Carneal come puntare una pistola e sparare, facendone un killer straordinario, ma senza insegnarli le costrizioni e le responsabilità che inibiscono una simile capacità di uccidere"*. L'elenco delle società chiamate in causa per aver prodotto videogiochi così "istruttivi" in merito all'uso delle armi da fuoco è il seguente (non ridete, mi raccomando):

- Midway Home Entertainment, Manufacturer/Producer: **Quake**, **Doom**
- Apogee Software, Ltd. Manufacturer/Producer: **Wolfenstein**, **Doom**
- ID Software, Inc. Manufacturer/Producer: **Quake**, **Doom**
- Virtus Corporation Manufacturer/Producer: **Quake**
- Acclaim Entertainment Manufacturer/Producer: **Mortal Kombat**, **Mortal Kombat II**
- Atari Corporation Manufacturer/Producer: **Doom**
- GT Interactive Software Corp. Manufacturer/Producer: **Doom**
- Interplay Productions Manufacturer/Producer: **Redneck Rampage**
- Nintendo of America Manufacturer/Producer: **Nightmare Creatures**
- Sega of America Manufacturer/Producer: **Quake**
- Virgin Interactive Media Manufacturer/Producer: **Resident Evil**
- Activision, Inc. Manufacturer/Producer: **Wolfenstein**, **Mech Warrior**, **Mech Warrior 2**, **Nightmare Creatures**
- Capcom Entertainment, Inc. Manufacturer/Producer: **Resident Evil**
- Sony Computer Entertainment d/b/a (doing business as) Sony Interactive Studios America Manufacturer/Producer: **Final Fantasy**
- Lasersoft, Inc. Manufacturer/Producer: **Doom** (Lasersoft ha "osato" pubblicare il CD *Apogee's Greatest Games*)
- Williams Entertainment Inc. Manufacturer/Producer: **Quake**, **Doom**
- Eidos Interactive Manufacturer/Producer: **Final Fantasy**
- Square Soft, Inc. d/b/a Square USA, Inc. Manufacturer/Producer: **Final Fantasy**

[fonte Next-Generation Online]

Risparmiandovi ogni mio (intuibile) commento su questi due eventi, vi chiedo, oh gentili lettori di **SPC**: cosa accidenti ha fatto di male **Final Fantasy**? Non l'avranno mica ritenuto un videogioco porno tipo *Fantasia Erotica Finale*?! Nah...

Marcello Cangialosi

CRAZY VIDEO

•Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

•Nuovo Centro Commerciale
Le Portefranche
Erbusco (BS)
Tel. 030/7722694

ATTENZIONE
SCONTI DAL 10% AL 60% SU GIOCHI PSX E PC

DREAMCAST disponibile

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

vendita computer e accessori

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION + Dual shock +Pad + Memory L. 269.000

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

PlayGround

Mensile di Dialettica Videoludica

Spedite le vostre lettere a:
PlayGround
Super PlayStation Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
oppure tramite E-mail: morfeus@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Salve a tutta la redazione di **SPC**.

Chi vi scrive è un fanatico visionario di questo incredibile mondo videoludico. Vorrei porvi una domanda: con la tecnologia delle nuove console a 128-bit, sarebbe possibile giocare a giochi che includono la visuale in soggettiva con un elmetto o casco virtuale? Sarebbe magnifico giocare **Turok**, **Gran Turismo** o un simulatore di volo, avendo la sensazione di essere veramente là nel gioco, guardarsi intorno e vedere l'ambiente circostante; anche il sistema di controllo si semplificherebbe evitando tutti quei comandi che si dovrebbero impartire via *joypad* per puntare il nemico. Basterebbe girare la testa, inquadrarlo e premere il pulsante di fuoco. Sarebbe magnifico. Vorrei domandarvi delucidazioni su questa periferica e se ci sono voci su un possibile utilizzo per le console della prossima generazione. Vorrei anche un vostro parere in proposito. Cordiali Saluti,

Il cavaliere Jedi
via e-mail

Atari, Sega e Nintendo avrebbero molto da raccontare circa gli impieghi ludici di caschi, visori e aggeggi vari destinati ad offrire un'esperienza videoludica immersiva. Ognuna delle tre società ha vissuto sulla propria pelle il fallimento di una tecnologia teoricamente promettente, ma, di fatto, inapplicabile in campo videoludico domestico.

*Atari aveva promesso un elmetto per la realtà virtuale da collegare a Jaguar. Uno schermo LCD da 7" a matrice attiva con una risoluzione di 260*400 pixel e la promessa di 65mila colori, unito ad un sistema di rilevamento della posizione a mezzo raggi infrarossi, avrebbe dovuto fare bella mostra di sé nel Jaguar VR Package. Dico "avrebbe" perché non fu mai commercializzato. Colpa di Atari, non della tecnologia è ovvio.*

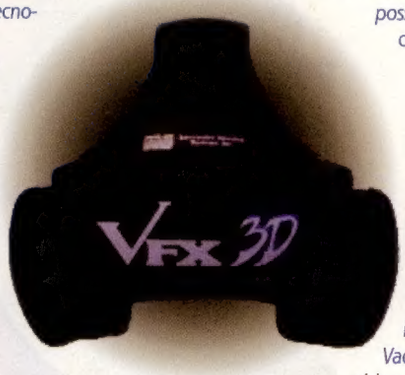
Nei primi mesi del 1990 Sega strinse accordi con la società W Industries specializzata in sistemi "immersivi" nel mondo digitale noti come "Virtuality".

▼ **I Liquid Crystal Shatter Glasses offrono una visione stereoscopica grazie ad una geniale quanto semplice intuizione tecnologica.**

Sega fornì il software ludico, W Industries l'hardware. Risultato? 10mila lire per una partita e te ne tornavi a casa con un tremendo mal di testa.

Arriva Nintendo e il PowerGlove per NES. Sviluppato da Mattel sulla scia dell'hype cyberspaziale dell'epoca, il "guanto per la realtà virtuale" fu praticamente ignorato dalla comunità videoludica e finì ben presto per essere impiegato in ambito PC. Con scarso successo anche il quel settore. Poco dopo arriva il "pacco cosmico" di Nintendo: il Virtual Boy. Due colori (rosso e nero), visione stereoscopica, scomodità cronica, emicrania assicurata.

Nonostante i progressi tecnologici compiuti nel campo degli elmetti per la realtà virtuale (comunemente noti come Head Mounted Display), il prezzo non è ancora calato a sufficienza da diffonderli al di là dei parchi a tema o dei simulatori militari. Recenti apparizioni sul mercato PC (come VFX-3D di Interactive Imaging System compatibile con **Doom, Heretic, Mechwarrior 2 e Descent 2***) non hanno migliorato la situazione. Vuoi per il prezzo (da un minimo di 700mila lire a ben oltre il milione per i modelli più sofisticati come il ProView 60 usato dalla NASA – 9.495 dollari, più di 15 milioni di lire), vuoi per le problematiche correlate ai disturbi visivi maturati dopo pochi minuti di esposizione agli LCD o vuoi perché nessuno sente realmente il bisogno di mettersi in testa mezzo chilo di apparecchiatura per giocare a* **Doom**, *l'HMD per esperienze virtuali alla Johnny Mnemonic resta per il momento in testa ai piloti militari (molti dei quali non sono immuni da nausea, giramenti di desta e problemi locomotori vari – studi clinici lo dimostrano). Più in generale, non credo che gli elmetti possano funzionare come periferiche di controllo joystick-sostitutive. L'idea che il corpo (o parte di esso) possa fungere da interfaccia non mi ha mai convinto. Concordo nel ritenere gli impieghi in campo scientifico - con particolare riferimento ai sistemi di controllo a distanza - utili e promettenti, ma considero quest'impostazione limitante in un contesto ludico. Vada per il puntamento visivo ipotizzato dal cavaliere*



▲ **Il VFX 3D di Interactive Imaging System.**

Jedi, ma poi? Come si dovrebbe implementare la tecnologia in un gioco di guida? Andrebbe impiegata unicamente per guardarsi intorno o anche per pilotare il veicolo con i movimenti del capo? In quest'ultimo caso, quanti videogiocatori resterebbero stecchiti per la frattura della vertebra cervicale nell'eseguire una repentina controsterzata in un ipotetico **Gran Turismo VR***? E se mi scappa uno starnuto?*

Al di là dell'immersione totale, del motion tracking e di tutta la fuffa gibsoniana che ruota intorno all'aggettivo "Virtuale", l'aspetto più interessante della faccenda è un altro: la visione stereoscopica.

Tutti sanno perché abbiamo due occhi. Il sinistro osserva la scena da un'angolazione leggermente differente dal destro. Al cervello arrivano pertanto due immagini leggermente differenti che vengono poi elaborate per dare il senso della profondità (tanto gli stereogrammi quanto gli occhialini dalle lenti rossa e blu funzionano proprio in virtù di questo principio). Per capirci, provate a spremere il dentifricio sul vostro spazzolino da denti tenendo un occhio chiuso. Con ogni probabilità non centrerete il bersaglio al primo colpo. I videogiochi, sebbene tridimensionali, non offrono alcuna percezione della profondità. Lo impedisce a priori la bidimensionalità del video e la presenza di una sola immagine inquadrata da una sola angolazione. Al contrario, i visori per la realtà virtuale offrono una vista stereoscopica impiegando due LCD (uno per ogni occhio) dedicati rispettivamente alla

▲ **Il sofisticatissimo ProView 60 di Kaiser Electro Optics (www.keo.com) in dotazione presso la NASA. Costa 15 milioni di lire.**

Sarebbe possibile giocare a giochi che includono la visuale in soggettiva con un elmetto o casco virtuale?

Il cavaliere Jedi

visualizzazione della stessa scena da due punti di vista differenti in accordo con la distanza interpupillare. Teoricamente interessante, la stereo-visione non è immune dalle problematiche correlate agli HMD in generale: peso dell'apparecchiatura, stress muscolare, affaticamento della vista, divergenza oculare, mal di testa e così via. Esiste però un sistema davvero ingegnoso per ottenere una visione stereoscopica indossando solo leggerissimi occhiali da 99 dollari. Mi riferisco ai Liquid Crystal Shutter Glasses, vale a dire semplici occhiali equipaggiati con un paio di lenti a cristalli liquidi capaci, dietro impulso elettrico, di oscurarsi per una frazione di secondo in maniera alternata. Le due immagini "leggermente differenti" di cui sopra possono essere visualizzate in rapida sequenza sui monitor o sui televisori convenzionali. Quando il frame a video mostra la scena destinata all'occhio sinistro, la lente destra si oscura e viceversa. In questo modo, ogni occhio vede la "sua" scena e quando il cervello riceve i segnali visivi in rapida successione, le due immagini vengono fuse ottenendo l'effetto stereoscopico desiderato. Al fine di evitare disturbi e "flickerii" lo swapping rate minimo dev'essere di 60 hz. Il risultato è sorprendente. Gli I-Max cinema canadesi già adottano questa tecnologia da tempo in combinazione con filmati ad hoc girati da particolari telecamere dotate di due obiettivi distanti 5 cm (distanza interpupillare media) l'uno dall'altro.

Sebbene meno "totale" rispetto all'esperienza immersiva offerta dai costosi HMD, l'illusione di profondità ottenibile impiegando questa semplice tecnica gioverebbe al realismo visivo più di quanto non si pensi. E infine, Sony Electronics è leader nel settore dei "visori portatili" con Glasstron, periferica di recente concezione collegabile a qualsiasi sorgente video (www.sel.sony.com). Combinando la tecnologia dei cristalli liquidi oscuranti con quella dei sistemi di motion tracking (rilevamento del movimento) sviluppati da ditte specializzate come Intersense (www.insense.com) si potrebbe arrivare ad un compromesso. Peccato solo che, al momento, Sony Glasstron PLM-A55 (il più "economico") costi circa un milione e mezzo e il sistema di motion tracking InterTrax30 un milione e ottocento mila lire...

Ciao Morpheus,

Voglio far sentire la mia voce su un tema di cui forse si parla poco in queste pagine ovvero l'emulazione. Quasi tutti ormai sono al corrente dell'esistenza di qualsiasi tipo di emulatore per PC che simulano ormai qualunque console o computer. Molti sanno che i primi emulatori, tra cui il **MAME**, nascono con l'intento di raccogliere e quindi preservare le ROM dei vecchi *coin-op*, che altrimenti sarebbero andate perdute e dimenticate da tutti gli utenti odierni. Ad oggi, il **MAME** è arrivato ad essere disponibile per diverse piattaforme (Windows, Linux, Dos...) ed è considerato l'emulatore per eccellenza. Devo riconoscere che grazie a questo tipo di emulatore, come il **NeoRage**, ho scoperto molti titoli che altrimenti mi sarei perso, non possedendo le varie console su cui giravano e quindi apprezzo lo spirito e l'operato di questi programmatori che tramandano il *software* di generazione in generazione. Il problema sorge quando si comincia ad emulare macchine che sono attualmente in commercio, con il loro mercato *hardware* e *software*: mi riferisco ovviamente a PlayStation e Nintendo 64.

Chi, oltre a PlayStation, possiede un PC conosce i vari **PSEmu, Bleem!** (il migliore), **Virtual Game Station** (per Mac), e il fantomatico emulatore di N64 *[UltraHLE]* contro cui si è scagliata Nintendo. E' proprio qui che inizia la mia polemica. Qui il motivo dell'emulazione cambia e si identifica nel lucro.

Passiamo in rassegna i lati negativi di tali emulatori. *In primis*, favoriscono la pirateria perché molta gente si fa copiare il CD "della Play" che non possiede, per provarlo sul suo PC, sull'ultimo emulatore che ha scaricato. Inoltre, non si viola solo il diritto d'autore, ma si bypassa il sistema su cui dovrebbe girare il CD. Nella fattispecie, mi è capitato che un mio amico fosse più avanti di me nel giocare **MGS** sul suo PC, su **Bleem!** (beta e senza audio). Io penso a tutta la gente che ha comprato la console Sony, per giocare al capolavoro Konami, poi

Chiunque abbia "solo" un PC e voglia Zelda, MGS, GT, Mario, si compri PlayStation o il Nintendone, punto e basta.

Angelo 74

▼ L'ultimo modello di Glasstron by Sony.

▼ InterTrax, il motion tracker sviluppato da Intersense.

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL UNIVERSALE L.309.000
PLAYSTATION USA UNIVERSALE L.379.000

ACE COMBAT 3 TEL
AIRGUITES TEL
ALL S.ROBOT WAR TEL
AZURE DREAMS L.119.000
BASS LANDING TEL
BEAT MANIA L.95.000
BIO HAZARD 2 D.SHOCK TEL
BLACK BASS W/B. MARTIN TEL
BLOODY ROAR 2 TEL
BRAVE FENCER M. USA TEL
BREATH OF FIRE 3 L.99.000
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHOCOBO RACING TEL
CYBER ORG TEL
DENSHA DE GO 2 TEL
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
EVANGELION L.119.000
EINHANDER L.69.000
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY COLL. TEL
FISHERMAN BAIT L.115.000
GRAN TURISMO 2 TEL
GUILTY GEAR TEL
GUNDAMPERFECTIYEAL.89.900
LEGEND OF LEGAIA RPG TEL
LUPIN 3 L.99.000
KARTIA TEL
KENSAI SACRED FIST TEL
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
KING OF FIGHTERS 98 TEL
JAPAN PRO WRESTLING 3TEL
YUNA FINAL EDITION L.119.000
XENOGEAR USA TEL
MACROSS L.89.900
MACROSS 2 TEL
MARVELS.HEROSVSST.FIGHTE
METAL GEAR SOLID USA TEL
METAL SLUG TEL
PARASSITE EVE USA L.125.000
POCKET FIGHTER L.99.000
RALLY DE AFRICA L.99.000
ROBOT WAR SHOOT. L.139.000
ROBOT WAR 5 L.99.000
R-TYPE DELTA TEL
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.000
SAGA FRONTIER L.109.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.129.900
SD GUNDAM G ZERO TEL.
SILENT HILL TEL
SYPHON FILTER TEL
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
TEKKEN 3 L.75.000
TOBAL 2 L.119.000
WILD 9 L.89.000
WINNING ELEVEN FINAL V. TEL

CHRASH BANDICOOT L.49.000
CHRASH BANDICOOT2 L.49.000
CLOCKTOWER 2 TEL
COTTON ORIGINAL TEL
DEEP FREEZE TEL
DRIVER TEL
FIFA 99 L.89.900
FIFA 98 L.39.000
FISHERMAN BAIT TEL
FREESTYLE BOARDING 99
GRAN TURISMO L.89.000
HARD AGE TEL
INT. S.STARSOCCER 98L.89
INT. S.STAR SOCCER L.29.0
LOADED L.35.000
MOB. SUITE GUNDAM CH-
ARS COUNTERATTACKTEL
MOBILES.GUNDAM1.0 L.89
ODDWORLD 1 L.45.000
ODDWORLD 2 L.89.000
POPULOUS TEL
EHRGAIZ TEL
DESTREGA L.129.000
GUYFARD TEL
MOTO RACER 2 L.89.000
MOMOTARO STORY TEL
NEWMAN HAAS RACING L.
NEW CENTURY ROBOT
POPULOUS TEL
RAY TRACER L.39.000
RALLY DEAFRICAL.129.000
RIDGE RACER 4 TEL
ROAD RUSH 3D L.59.000
S.ROBOT WAR F TEL
SOUL RIVER TEL
STAR OCEAN 2 TEL
STREET FIGHTER ZERO 3
TEST DRIVE 4 L.59.000
TEKKEN 2 L.39.900
TALES OF DESTINY USA
TOCATOURING CAR 2 L.89.
TOKYOHYGH.BATTLEL.29.000
TOMB RAIDER 3 L.79.000
TOMMY MAKKINEN RALLY L64
TOTAL NBA 97 L.39.000
WORLD CUP FRANCE98 L.35000

VIDEO CDJAP:
CITY HUNTER1 4FILM L79.000
CITY HUNTER2 4FILM L79.000
EVANGELION (13FILM)L.37
GUNDAM CHAR'S C. L.37.0
GUNDAM WING L.37.000
LAMU L.35.000

CD MUSICALI:
DRAGON BALLZ/SAILOR
MOON/RANMA 1/2/MAISON
IKKOKU/CITY HUNTER/ FI
NAL FANTASY L.29.000

SUPER ACTION REPLY:
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL. L.55.000

GIOCHI PAL USATI
I GIOCHI USATI CAMBIANO TUTTI I GIORNI, TELEFONA PER LA LISTAGIORNALIERA.
MERCATINO DELL'USATO
VALUTAZIONI RITIRO USATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.7.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 99 L.15.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO98L.29.000
GIOCHI PAL ANNO99L.29.000

ACCESSORI
ACTION REPLY L.49.900
CAVO RGB SCART L.19.900
JOYPAD COMP. L.15.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.9.900
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SCHOCK L.45.000
PISTOLA CON VIBRAZIONE L.38.000
POCKET STATION TEL
VOLANTE+PED. L.129.000

MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO L.50.000
VIDEO CD CARD L.139.000
VIDEO CD DI TUTTI I CARTONI GIAPPONESI
VIDEO CD CARTONI JAP L.29/49
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

va a casa dell'amico che, con orgoglio, mostra la sua copia girare quasi perfettamente sul suo PC. Molti miei conoscenti si esaltano per **RR Type 4** (indistinguibile) o **Crash 3** (quasi uguale): sarò polemico, ma la trovo una cosa patetica.

Immaginiamoci uno che spende 3 milioni per un PC e si riduce a giocare una Rom di un titolo ideato per una macchina che costa 200.000 lire che magari loro stessi definiscono obsoleta in confronto alla configurazione del loro IBM-compatibile. Non sarà mai la stessa cosa giocare **Zelda** su una macchina che non è Nintendo; io stesso lo provai sull'emu, ma, pur restandone ammaliato, decisi di comprarmi N64 (che non amo) e la cartuccia per godermelo appieno. Non penso di essere un stupido, perché credo che tanta gente abbia acquistato la macchina della grande "N" per **Zelda**. Il punto del discorso è proprio qui. Noi associamo **Zelda** a Nintendo come **Tekken** a PlayStation, per questo tra 4 o 5 anni ci ricorderemo di queste macchine collegandole a questi giochi e ai ricordi a loro legati. Perché basta avere un PC pomposo per godere della gloria di questi titoli?

E' un discorso, se vogliamo, sentimentale; se carico **MGS** su **Bleem!** e guardo PlayStation spenta, mi sento di violentare il videogioco in sé stesso, di insultare i programmatori di Konami oltre che Sony stessa, giocando al loro titolo su una macchina che non ha nome, né identità. Amo PlayStation, come adoravo Amiga e ancor prima C64; possiedo il sistema Sony dal 1996 e in un anno ho cambiato tre volte il mio PC. **MGS** gira su una macchina che è rimasta la stessa e a cui sono abituato e affezionato, mentre sono costretto a svuotare e riempire il PC continuamente, per renderlo una macchina competitiva. Teniamo presente che un *game* come **MGS** su emu non è esattamente perfetto e identico alla sua controparte originale, quindi è qui che trovo la violenza sul gioco inteso come patrimonio artistico che viene riprodotto con alcune parti mancanti o corrotte, senza tenere presente i vari *controller* e i sistemi di salvataggio studiati per una console. Il gioco in questione è nato e concepito per una macchina, con i suoi pregi e difetti; non possiamo forzare una legge così forte e naturale.

Io penso che un utente PC o resta tale o si compra la macchina per giocare ai titoli che non vengono convertiti; il divertimento costa, e adesso nemmeno tanto... Purtroppo sono troppe le persone che ogni giorno mi assillano per avere titoli da provare sul loro emu; comincio ad averne abbastanza e quindi il mio sfogo era necessario. In definitiva chiunque abbia "solo" un PC e voglia **Zelda**, **MGS**, **GT**, **Mario**, si COMPRI PlayStation o il Nintendone, punto e basta. Chiudo puntualizzando il fatto che non mi scaglio contro gli utenti PC, essendo anch'io uno di loro, o contro gli emulatori perché alcuni di essi sono capolavori di programmazione (**Bleem!**). Aspetto con impazienza un emu Dreamcast... Saluti

Angelo 74
Angelo.Papandrea@its.it

Non so se sia disillusione o semplice invidia il sentimento da cui ha origine questa missiva. Se da un lato Angelo dimostra ammirazione verso gli emulatori ("sono capolavori di programmazione"), dall'altro sembra insofferente all'idea che vengano realmente impiegati ("è un insulto ai programmatori"). Allora dov'è il punto? Laddove l'emulazione diventa veicolo di pirateria, al grido d'allarme si uniscono **SPC** *e i suoi lettori, ma non vedo perché l'emulazione debba essere demonizzata a priori come snaturante di un qualche legame esclusivo gioco-console. Del resto, l'emulazione non fa altro che portare su PC i giochi per PlayStation. E allora? Laddove le conversioni di titoli come* **WipEout, Resident Evil 2, Final Fantasy VII** *per piattaforme non-Sony non destano alcuno sconcerto perché dovremmo reagire diversamente quando il software non viene convertito bensì emulato? Che differenza c'è? Fattori come l'imprecisa riproduzione di suono e FMV o la mancanza di periferiche adeguate dipendono unicamente dalla natura embrionale del software emulante attualmente disponibile. L'accusa di violentare il videogame è pertanto destinata a decadere nel breve periodo. Il* **Bleem!**, *tanto per citare il più promettente, non solo supporterà audio e filmati, ma determinerà addirittura un miglioramento del software a livello cosmetico. Potendo giocare a* **Gran Turismo** *ad una risoluzione di 640*480 supportata da anti-aliasing e tutto quanto una Voodoo2 ha da offrire, perché rinunciarvi? Solo per questioni "sentimentali"? Basta (vi prego) con i vari "amo PlayStation", "l'amata console" ed ogni altra espressione che attribuisca all'hardware Sony il merito della qualità artistica dell'esperienza ludica. E' il software che conta e con esso i suoi creatori. L'hardware è solo il veicolo.*

Vi dico io perché Sony ha chiesto alla corte di giustizia statunitense di bloccare la commercializzazione di **VGS** *e* **Bleem!** *(senza ottenere ragione, a quanto pare). Non per garantire all'utenza Sony una qualche esclusività, né per qualche ragione sentimentale, ma per motivi prettamente economici (e comprensibili).*

I motivi sono tre:

1) Immaginate un emulatore perfetto, che implementi le potenzialità dell'hardware originale via supporto delle schede acceleratrici. L'esclusività Sony andrebbe a farsi benedire e con essa le probabilità di vendere qualche camionata in più di PlayStation.

2) Nessun editore di software PC mostrerebbe interesse nell'acquisto dei diritti di conversione.

3) La pirateria. Per quanto potenti, i sistemi di protezione via software inclusi nel codice degli emulatori sono facilmente bypassabili con un crack di 20k.

E' altresì inopinabile che tanto Connectix quanto Bleem LLC si siano in qualche modo appropriati di un'icona, di un marchio, che è stata Sony Computer Entertainment a diffondere e radicare nell'immaginario collettivo con enormi spese di marketing. Da questo punto di vista, la stizza di Sony è più che comprensibile. Ma il videogiocatore che c'entra? Perché dovremmo lamentarci? Quali conseguenze negative potrebbe avere l'emulazione, al di là della discutibile "questione morale"? A voi il compito di ragionarci sopra e farmi sapere...

▼ **Gli emulatori PlayStation "violentano" i videogame? Vedi lettera di Angelo74.**

Gentile redazione,

sono un ragazzo di 23 anni, possessore da più di un anno di una PlayStation modificata. Ho letto molte lettere a riguardo della pirateria e ho deciso di dire la mia. Pochi giorni dopo aver acquistato la PlayStation, l'ho modificata e ho acquistato grandi successi come **Gran Turismo**, **Resident Evil 2**, **Tekken 3**, **Colony Wars** e tanti altri. Nessuno di questi mi ha soddisfatto. Ho finito sì e no un quarto di tutti i giochi (ovviamente pirata) che ho avuto di cui buona parte a mezzo guide e trucchi vari. Ad esempio, Hunk e Tofu di **RE2** non li ho mai visti e non ho mai fatto niente per scoprirli. Dei lottatori di **Tekken 3** so usare solo Jin e riesco a finire il gioco solo al livello medio. Questo solo perché, come un bimbo capriccioso, ho sempre voluto le ultime novità con sole 10mila lire e adesso ho nell'armadio una ventina di copie infette di giochi che non voglio più toccare. Ho deciso di regalarli ad amici.

Non ho ancora acquistato nessun gioco originale da quando ho cambiato modo di pensare (circa un mese fa), ma domani (8 marzo 1999), giorno in cui **Metal Gear Solid** verrà commercializzato in Italia, sono sicuro proverò quell'emozione che aspetto di provare da più di un anno. Emozione che, come per ogni cosa, non si può provare se si ha tutto e subito, senza il minimo sforzo, senza desiderarla per tanto tempo. E' un mese che aspetto impaziente l'arrivo di **MGS** nei negozi ed ho rinunciato a qualche pizza, a qualche chilometro in più con la moto, a qualche sbronza con gli amici (ne ha giovato il portafogli, ma anche la salute).

Ora sto gustando il sapore della vittoria contro la facile tentazione del CD pirata. Potrà sembrare strano, ma non vedo l'ora di sborsare il fatidico "centone" risparmiato, di avere una custodia più spessa di quella pirata, con la copertina colorata e non sbiadita o anonima come quelle dei CD masterizzati, di avere un CD che non rispecchia, essendo nero, la mia faccia di ex-parassita, di essere cresciuto un po' riuscendo a rinunciare a qualcosa, a soffrire per poi gioire, e di aver fatto, nel mio piccolo, qualcosa che premi chi ha lavo-

L'ORIGINALE

PlayStation

ATOMIC REPLAY

Solo con l'ORIGINALE

ATOMIC

puoi avere tutto

questo in ITALIANO

-Menu principale in italiano.
-COSTANTEMENTE AGGIORNATA CON I CODICI DEI TUOI GIOCHI PREFERITI.
-Istruzioni in italiano.

Richiedila nei negozi D'CENTER della citta'o per maggiori informazioni chiama lo 02/381.991 e richiedi il nostro rivenditore piu'vicino a te.

ATOMIC ACCESSORIES

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

rato per noi invece di umiliarli ulteriormente. [...]

Vorrei far capire a chi utilizza CD pirata che sta facendo del male a se stesso prima che all'industria videoludica. Meglio terminare dopo due mesi un gioco (originale) con tanta soddisfazione e senso di vittoria, con gli occhi fissi sullo schermo a ripensare, mentre scorrono i titoli di coda, a tutto ciò che è successo piuttosto che riporre per sempre un CD pirata nella sua custodia, terminato a meno della metà, scocciati (sinonimo anche di annoiati e delusi), pensando già all'acquisto che si farà domani con le solite 10mila lire.

Pasquale aka Solid Snake

PS: una parte della lettera l'ho scritta dopo aver acquistato con immensa gioia **MGS** originale.

Ecco uno spunto interessante per analizzare il fenomeno pirateria da una prospettiva meno "apocalittica". Abbandoniamo per un attimo (anzi, facciamo per sempre) ipotesi e congetture circa gli effetti della pirateria sulla qualità/quantità del software venduto e chiediamoci (e i pirati fra voi si chiedano) se il deprezzamento dell'esperienza ludica (giochi a 10mila lire) possa determinare una sorta di disaffezione al videogame, una specie di inappetenza videoludica.

Sto gustando il sapore della vittoria contro la facile tentazione del CD pirata.

Solid Snake

"Bisogna soffrire per provare piacere" disse qualcuno. Il "sacrificio" economico alimenta la passione per il videoludico, la soffoca o non vi incide affatto? Ho una mia opinione in proposito, ma prima vorrei sentire la vostra.

Apro l'ultimo numero di **SPC** e cosa vedo?

La nuova grafica! Che bello!! Finalmente è sparito quell'alone di serietà e maturità che impregnava la rivista in cambio di un aspetto che definire orrendo mi sembra poco. Ma come vi viene in mente di pubblicare una rivista con una grafica così elementare e penosa? L'unica cosa buona che è rimasta sono le (poche) foto!

E poi tu egregio Morpheus, come ti salta in mente di rispondere (nelle **FAQ**) solo alle domande che ritieni più opportune e specialmente a quelle che non riguardano il sistema Sony? **SPC** è (anzi era... mi sembra che stia succedendo la stessa cosa che successe quando arrivò la Play e detronizzò il Super Nintendo... se non hai capito sto parlando del Dreamcast e della rubrica **Briefs from the Outer Worlds**) 100% PlayStation e se io voglio sapere qualcosa sul Dreamcast mi compro **MegaConsole** mica **SPC**, che graficamente è sicuramente gestito meglio.

Grazie per aver rovinato l'angolo della posta e cercate un po' tutti di migliorare la grafica del giornale soprattutto visto che la tribù di *Playstationland* conta su di voi.

TMO - mamameg@tin.it

Non sopporto le riviste monoformato (Doh! Parla Morpheus, "consulente tecnico" di una rivista 100% PlayStation?!) Credo che il videogame sia una forma d'arte scollegata dall'hardware che ne è il mezzo di espressione. Allo stesso modo la rivista di videogiochi deve prescindere il mezzo e dedicarsi all'"espressione" ludica/artistica in senso assoluto. Dedicarsi ad un unico sistema limita il campo visivo sull'intero panorama videoludico. Determina informazione parziale. Sono certo che TMO è d'accordo, altrimenti non leggerebbe **Mega Console** *per tenersi informato sui sistemi Sega e Nintendo, ma accusare* **SPC** *di disattendere quel "100% PlayStation" demoralizza chi, come me, crede che il lettore di* **SPC** *sia prima di tutto un videogiocatore e solo incidentalmente un utente Sony.*

Una rivista dichiaratamente orizzontale come fu Game Power e com'è ConsoleMania resta il mio ideale di "rivista di videogiochi" (concettualmente intendo), ma la filosofia editoriale imperante a tutt'oggi non sembra tenere in considerazione certi "ideali", preferendo vomitare un guazzabuglio di riviste monoformato tese ad offrire una visione limitata del videogame. Ho tentano di corrodere questa abitudine nelle sue fondamenta, introducendo provocatoriamente **Briefs** *(e ringrazio Simon per il suo appoggio e la sua comprensione) proprio in una rivista "100% PlayStation" e ponendo all'attenzione di tutti il paradosso in cui viviamo. Così come PlayStation è diventato sinonimo di videogioco, le riviste dedicate al 32-bit Sony sono considerate riviste di videogiochi in senso assoluto. Fenomeno comprensibile visto l'hype, ma decisamente limitante. Se vi sta bene, strappate pure quelle tre paginette di* **Briefs** *e leggetevi il resto.*

Stesso discorso e stessi scopi valgono per spiegare la decisione di dedicare spazio a sistemi non-Sony anche in **PlayGround** *e* **FAQ**.

Sinceramente condivido in parte quanto detto da Sephirot nel numero di febbraio. Mi spiego: possiedo da qualche mese un Nintendo 64 e, poiché amo i giochi Capcom dai tempi di SNES, a gennaio ho ceduto alla tentazione di acquistare PlayStation con **Resident Evil 1** e **2**. La massificazione è un male e, purtroppo, PlayStation viene spesso acquistata da persone che a) si intendono di *videogames* almeno quanto Biscardi si intende di italiano b) possono liberamente masterizzarsi i giochi a casina bella. Ora, non per generalizzare, ma conosco persone che a Natale hanno ricevuto un sistema PlayStation modificato e a gennaio avevano già qualcosa come venti giochi masterizzati. Secondo me un comportamento simile esclude a priori un effettivo interesse verso il videoludico. Il numero di utenti Sony è in aumento così come il numero di testate dedicate. Oggi si contano uno sproposito di riviste 100% PlayStation, ma le uniche realmente competenti quali sono? [...]

Ora che sono al primo anno di università, mi ritrovo a fidarmi dell'informazione fatta dalle stesse persone conosciute in seconda media quando le riviste per console erano tre. E' quindi logico che in un simile panorama, giochi magari splendidi perdano mercato a favore di giochi che hanno più spot su MTV. Ma chi come me si diverte ancora a giocare con **ISS** su SNES, può anche sentire Fat Boy Slim fino alla nausea, ma al momento di sborsare il centone sceglie Konami.

Secondo me la diffusione di PlayStation non ha come conseguenza una abbassamento della qualità dei giochi, ma un abbassamento della qualità dell'informazione su questi ultimi. Questa mia osservazione conferma quanto scritto nell'editoriale di febbraio: i videogiocatori novelli corrono il rischio di beccarsi una rivista incompetente che gli consiglia solo i giochi più pubblicizzati senza curarsi di spiegare neanche il significato di *texture mapping*.

Per quel che riguarda l'*hardware* PlayStation (la cui obsolescenza è indicata da Sephirot come concausa dell'impoverimento qualitativo del software ludico), basti ricordare che quando PlayStation stava affermandosi e i 16-bit si accingevano a tramontare, Nintendo tirò fuori dal cilindro **Yoshi's Island**, **Mario RPG** e Rare **Killer Instinct** e **Donkey Kong Country**. Resta da vedere se con PlayStation succederà altrettanto. Io credo di sì *[Gran Turismo 2, Ace Combat 3, Front Mission 3, Dino Crisis, Omega Boost... sì, lo credo anch'io]*.

Sulla concorrenza, be', la mamma del porcospino ha iniziato a sbandare ai tempi di Mega-CD e da allora non s'è più ripresa. Certo ora c'è Dreamcast, ma se pensiamo che sono stati costretti a "nascondere" il logo Sega per evitare associazioni del tipo Sega = Saturn = fregatura non c'è da stare troppo allegri.

Su Nintendo si è detto molto in questi ultimi tempi. E noto che la *softco* di Yamauchi ha perso la *leadership* di un tempo, ma è sempre bene ricordare che al mondo esistono 70 milioni di Game Boy, che **Zelda 64** ha incassato più di *A Bug's Life* (il film) e che il Natale nordamericano ha sorriso più a Nintendo che a Sony considerando che i primi quattro titoli più venduti sono stati **Zelda 64**, **Rogue Squadron**, **Crash 3** e l'*evergreen* **Goldeneye**. Nintendo 3, Sony 1.

In ogni caso, la cosa più triste e frequente di questi tempi è domandare ad amici: *"perché ti compri PlayStation e non Nintendo 64?"* Piuttosto che sentirsi rispondere *"perché preferisco i giochi Sony"* è più frequente un raggelante *"così mi copio i giochi."* A quanto pare, a molti non interessa l'effettiva qualità dei giochi, ma la possibilità di usufruirne gratis. Certo manca un picchiaduro decente per Nintendo 64 *[e anche un racing game (Gran Turismo?), uno sparatutto a scorrimento orizzontale (Einhander?), verticale (RayStorm?) e un solido action-RPG alla vecchia maniera (Castlevania?)...]*, ma non mi sembra che la sua softeca possa definirsi qualitativamente e quantitativamente scarsa. Ok, su Nintendo 64 non avrò i favolosi e romeriani filmati di **Resident Evil**, ma in compenso ho titoli come **ISS 98**, **1080°**, **F-Zero X**, **Zelda 64** e **Mario 64** che, oltre a vendere a camionate, rappresentano il top nei loro rispettivi generi. Voglio dire: dopo aver raccolto i cento puzzle di **Banjo & Kazooie**, giocare a **Spyro the Dragon** o **Crash Bandicoot** mi mette un po' di tristezza addosso. Insomma, la Nintendo, oltre ad aver riacquistato i partners di un tempo che senza NES non avrebbero raggiunto la solidità odierna (hai detto Capcom?) *[hai pensato a SquareSoft?]*, sta finalmente preparando una controffensiva a suon di buoni titoli: **Perfect Dark**, **Hybrid Heaven**, **Winback**, **Jet Force Jemini**. Il risveglio dal torpore post **Mario 64** lascia presagire un panorama di dura concorrenza fra Sony e Nintendo e chi come me possiede entrambe le console non può che gioire di questa situazione. Cordiali Saluti

Leland Gaunt

Dura concorrenza fra Sony e Nintendo? Quale concorrenza? Quale Nintendo?!

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

☎ (0362) 238.148

ANIMATION

KAITOHRANMA MIYABI (JAP)	TEL
KINDAICHI SHONEN 2 (JAP)	99

ARCADE

BISHIBASHI SPECIAL (JAP)	129
BOMBERMAN WARS (JAP)	79
BOMBERMAN WORLD	79
BUBBLE BOBBLE	79
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	49
BUST-A-MOVE 3DX	59
BUST-A-MOVE 4 (EUR/USA)	89
CAESAR'S PALACE 2 (EUR/USA)	99
CRYPT KILLER (USA)	49
DANCE! DANCE! DANCE! (JAP)	129
EXTREME PINBALL (USA)	79
GAME PARADISE 2 (JAP)	99
GOLDEN NUDGET (USA)	99
GUN BARL (JAP)	129
LEMMINGS PACK	59
LETHAL ENFORCERS (USA)	49
LODE RUNNER (USA)	79
MUSIC (ITA)	89
PARAPPA THE RAPPER (ITA)	79
POINT BLANK	79
PRO PINBALL: BIG RACE (ITA)	99
ROBOTRON-X (USA)	49
SHANGHAI TRUE VALOR	TEL
SPACE INVADERS	79
SUPER PANG COLLECTION	99
TIME CRISIS (PLATINUM)	49
TIMESHOCK!	99
TRUE PINBALL (PLATINUM)	59
WORMS (PLATINUM)	59

AVVENTURA

ARK OF TIME	49
ATLANTIS (ITA)	99
B.L.U.E. (JAP)	129
BEAVIS & BUTTHEAD HOLLY	TEL
CASPER	79
DARK MESSIAH (JAP)	129
DISCWORLD 2 (ITA)	99
DISCWORLD 2 (USA)	49
DISCWORLD NOIR (ITA)	99
EGYPT (ITA)	99
HEART OF DARKNESS (ITA)	99
KAGERO (JAP)	129
KOWLOON'S GATE (JAP)	99
LUPIN 3 (JAP)	99
MONKEY HERO (ITA)	99
OVERBLOOD	59
OVERBLOOD 2 (JAP)	99
RUGRATS	99
SOUL HACKERS (JAP)	TEL
SUPER ADV. ROCKMAN (JAP)	129
TAIL CONCERTO (JAP)	99
YELLOW BRICK ROAD (JAP)	99

AZIONE

AKUJI THE HEARTLESS	99
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	49
APOCALYPSE	99
ARMORED CORE	99
ASSAULT (ITA)	79
BEAST WARS TRANSFORMERS	79
BELTROGGER 9 (JAP)	79
BLAST CHAMBER (USA)	49
BRAHMA FORCE (USA)	49
BRAVE FENCER MUSASHI (USA)	TEL
BRAVE SAGA (JAP)	TEL
C: CONTRA ADVENTURE (USA)	129
CASTLEVANIA	79
CRISIS CITY (JAP)	79
CRITICAL DEPTH	79
CRITICAL DEPTH (USA)	49
CYBER SLED (USA)	49
DEATHTRAP DUNGEON (USA)	79
DESCENT (USA)	49
DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)	49
DIVERS DREAM	99
DOLPHIN'S DREAM (JAP)	129
DOOM (PLATINUM)	59
DUKE NUKEM 3D	59
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	99
ELEMENTAL GEARBOLT (JAP)	99
ENIGMA (JAP)	99
FANTASTIC FOUR (USA)	49
FIFTH ELEMENT (ITA)	89
FINAL DOOM	79
FIRE PANIC (JAP)	79
FORSAKEN	79
FRONT MISSION 2 (JAP)	99
GHOST HEAD (JAP)	99
GHOST IN THE SHELL	99
GHOST IN THE SHELL (JAP)	79
G-POLICE (ITA) (PLATINUM)	49
GUNDAM CHAR'S (JAP)	TEL
JUDGE DREDD	79
LOADED (PLATINUM)	49
LOST SWORD (JAP)	99
LOST WORLD (ITA) (PLATINUM)	59
MECH WARRIOR 2 (USA)	49
MEDIEVIL (ITA)	99
METAL GEAR SOLID (ITA)	TEL
METAL GEAR SOLID (JAP/USA)	99
MOBILE SUIT GUNDAM (JAP)	99
NIGHTMARE CREATURES (USA)	49
NINJA (ITA)	99
O.D.T.	99
OFF-WORLD INTERCEPTR (USA)	49
ONE	49
PAX CORPUS	79
PERFECT WEAPON	49
PITFALL 3D	79
PITFALL 3D (USA)	49
QUAKE 2	TEL
RAINBOW SIX (ITA)	TEL
REBOOT	59
REBOOT (USA)	49
RESIDENT EVIL (PLATINUM)	49
RESIDENT EVIL 2 (ITA)	TEL
SHADOW GUNNER	99
SILENT HILL (USA)	TEL
SMALL SOLDIERS	99
SOUKAIGI (JAP)	99
SOUL REAVER (ITA)	99
SPAWN THE ETERNAL	79
SPAWN THE ETERNAL (USA)	49
SPEEDPOWER GUNBIKE (JAP)	99
SPIDER (USA)	49
SYPHON FILTER (USA)	TEL
T'AI FU (ITA)	89
TENCHU (ITA/JAP/USA)	99
TENKA (USA)	49
TOMB RAIDER (PLATINUM)	49
TOMB RAIDER 2 (FRA/USA)	59
TOMB RAIDER 2 (ITA) (PLAT.)	59
TOMB RAIDER 3 (ITA)	TEL
TRAP RUNNER	99
UNHOLY WAR	99
V2000 (ITA)	99

COMPILATION

ATARI COLLECTION	79
ATARI COLLECTION 2	79
CAPCOM GENERATION 1 (JAP)	129
CAPCOM GENERATION 3 (JAP)	129
CAPCOM GENERATION 5 (JAP)	129
KONAMI ANTIQUES MSX 2 (JAP)	99
KONAMI ANTIQUES MSX 3 (JAP)	99
MIDWAY COLLECTION 2	89
NAMCO ANTHOLOGY 1 (JAP)	99
NAMCO MUSEUM VOL.5 (USA)	79

GUIDA

BOMBERMAN FNTSY RACE (JAP)	99
BUGGY!	99
C3 RACING (ITA)	99
CARMAGEDDON 2 (ITA)	TEL
CHORO Q MARINE Q-BOAT (JAP)	79
COLIN MCRAE RALLY (ITA)	TEL
CRIME KILLER (ITA)	79
DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)	49
DODGEM ARENA	99
DRIVER (ITA)	99
EXPLOSIVE RACING	59
FELONY 11-79	79
FORMULA 1 (ITA) (PLATINUM)	49
FORMULA 1 '98 (ITA)	99
FORMULA KARTS S.E. (ITA)	49
FRENZY!	99
GRAN TURISMO (ITA)	99
GRAN TURISMO 2 (JAP)	???
GRAND TOUR RACING (USA)	49
G.T.A. (ITA)	49
G.T.A. LONDON	59
INDY 500	79
JET MOTO 2 (USA)	49
JET MOTO 98 (JAP)	99
LE MANS 24 HOURS	TEL
MEGA MAN BATTLE & CHASE	99
MICROMACHINES V3 (PLAT.)	59
MIDNIGHT RUN	59
MONACO GP (ITA)	TEL
MOTO RACER (PLATINUM)	59
MOTO RACER 2 (ITA/USA)	99
MOTOR MASH	59
MOTORHEAD	49
N2O	99
NASCAR 98	79
NASCAR 98 (USA)	49
NASCAR 99	99
NEED FOR SPEED 4 (ITA)	99
NEED FOR SPEED VRALLY (USA)	49
NEWMAN-HAAS RACING	49
NO FEAR MOUNTAIN BIKE	TEL
PEAK PERFORMANCE	79
PEAK PERFORMANCE (USA)	49
PORSCHE CHALLENGE (PLAT.)	49
POWERBOAT RACING (ITA)	59
RAGE RACER (EUR/USA)	79
RALLY CROSS (USA)	49
RALLY CROSS 2	79
RED ASPHALT (USA)	99
RIDGE RACER REVOLUTION (PL.)	49
RIDGE RACER TYPE 4 (ITA)	99
RIDGE RACER TYPE 4+JOGCON	TEL
ROAD RASH (PLATINUM)	49
ROAD RASH 3D	99
ROCK'N'ROLL RACING 2	59
ROGUE TRIP (EUR/USA)	99
ROLL CAGE (ITA)	79
S.C.A.R.S.	99
S.FRANCISCO RUSH (ITA/USA)	79
SPEED KING (JAP)	49
SPEED RACER (USA)	129
SPORTS CAR GT	99
SUPERCROSS 98	TEL
SUPERSONIC RACERS	59
TANK RACER (ITA)	TEL
TEST DRIVE 4 (ITA)	79
TEST DRIVE 4 (USA)	49
TEST DRIVE 4x4	99
TEST DRIVE 5 (EUR/USA)	99
TEST DRIVE OFF-ROAD (USA)	49
THUNDER TRACK RALLY (USA)	49
TOCA TOURING CAR (PLATINUM)	59
TOCA TOURING CAR 2 (ITA)	TEL
TOGE MAX 2 (JAP)	129
VIGILANTE 8 (ITA)	59
V-RALLY (PLATINUM)	59
WIPEOUT (PLATINUM)	49
WIPEOUT 2097 (PLATINUM)	49
WRECKIN' CREW (ITA)	49

MANAGERIALI

KICK OFF WORLD MGR (ITA)	99
ON SIDE (ITA)	49
PLAYER MGR 98/99 (ITA)	89
PREMIER MANAGER 98 (ITA)	49
PREMIER MANAGER 99 (ITA)	99

PICCHIADURO

3D FIGHTING TOOLS (JAP)	79
BIO FREAKS	99
BIO FREAKS (USA)	79
BLOODY ROAR 2 (JAP)	TEL
BUSHIDO BLADE	99
BUSHIDO BLADE 2 (JAP)	99
CARDINAL SYN	99
CRISISBEAT (JAP)	79
CRITICAL BLOW (JAP)	79
CYBERBOTS (JAP)	99
DARKSTALKERS 3 (EUR/USA)	79
DEAD OR ALIVE (EUR/USA)	99
DEAD OR ALIVE (JAP)	79
DRAGON BZ FINAL BOUT (JAP)	99
DRAGON BZ LEGEND (JAP)	99
DRAGON BZ ULT.B. 22 (JAP)	99
DYNASTY WARRIORS (USA)	49
ERETZVAJU (JAP)	TEL
ERGHEIZ (JAP)	129
FATAL FURY R.BOUT (EUR/JAP)	79
FIGHTING EYES (JAP)	TEL
GUILTY GEAR (JAP)	129
IRON & BLOOD (USA)	49
KENSEI SACRED FIST	99
KING OF FIGHTER 98 (JAP)	TEL
KING OF FIGHTER KYO (JAP)	99
LEGEND	99
MARVEL SH VS. ST.FIGHTER	99
MASTERS FIGHTER (JAP)	79
MASTERS OF T.KASI (EUR/USA)	49
MORTAL KOMBAT 4	99
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PL.)	59
POCKET FIGHTER (EUR/USA)	99
POCKET FIGHTER (JAP)	79
RIVAL SCHOOLS (EUR/JAP)	99
ROBO-PIT (USA)	49
SAMURAI SHOWDOWN 3	79
SANGOKUMUSOU (JAP)	49
SOUL BLADE (PLATINUM)	49
STAR GLADIATOR (USA)	49
STREET FIGHTER COLL. 1	99
STREET FIGHTER COLL. 2	79
STREET FIGHTER EX-PLUS	79
STREET FIGHTER ZERO 3 (JAP)	TEL
SUB-ZERO MK MYTHOLOGIES	99
TEKKEN 2 (PLATINUM)	49
TEKKEN 3 (EUR/USA)	99
TEKKEN 3 (JAP)	49
TOSHINDEN 3 (JAP/USA)	79
VS.	59
WARGODS	79
XMEN VS. ST.FIGHT. (EUR/JAP)	99
XMEN: C.O.T.A.	79
XMEN: C.O.T.A. (USA)	49
ZERO DIVIDE 2 (JAP)	79

PLATFORM

ABE'S EXODDUS (ITA)	99
ABE'S ODYSSEE (ITA) (PLATIN.)	59
ASTERIX	99
BUG'S LIFE (ITA)	99
COTTON CLASSIC (JAP)	TEL
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	49
CRASH BANDICOOT 2 (ITA) (PL.)	49
CRASH BANDICOOT 3 (ITA/USA)	99
CROC (PLATINUM)	59
FROGGER (USA)	79
GEX 3 DEEP COVER (ITA/USA)	99
HELLO CHARLIE! (JAP)	99
HERC'S ADVENTURE (ITA)	49
HERCULES (ITA) (PLATINUM)	49
HUGO (ITA)	89
IZNOGOUD (ITA)	79
JERSEY DEVIL	79
JOHNNY BAZOOKATONE	49
KLONOA	99
KLONOA (USA)	79
KULA WORLD	99
LOST VIKINGS 2	79
LUCKY LUKE	99
MIRACLE JUMPERS (JAP)	49
MR.DOMINO	99
PANDEMONIUM (PLATINUM)	49
PANDEMONIUM 2	99
PANDEMONIUM 2 (USA)	49
POY POY 2	99
PSYBADEK (ITA)	79
RASCAL	79
RAYMAN (PLATINUM)	49
ROSCO MCQUEEN	99
SHIPWRECKERS! (USA)	49
SKULLMONKEYS	59
SPYRO THE DRAGON (ITA)	99
TOMBI (ITA)	99
TOPOLINO (ITA) (PLATINUM)	49
WHIZZ	79
WILD 9 (ITA)	99

PUZZLE

DEVIL DICE	79
PUCHI CARAT (JAP)	99
RAT'S ATTACK	99
TECMO STACKERS (USA)	79
TETRIS PLUS	99

SIMULAZIONE

ACE COMBAT 2	99
ACE COMBAT 3 (JAP)	TEL
AIR COMBAT (PLATINUM)	49
AIR RACE	59
BLACK DAWN (USA)	49
BRAVO AIR RACE (USA)	49
BROKEN HELIX (USA)	49
CIVILIZATION 2 (ITA)	99
COLONY WRS VENGEANCE (ITA)	99
CONSTRUCTOR (ITA)	TEL
COWBOY BEBOP (JAP)	99
DENSHADE GO! 2 (JAP)	TEL
DX: THE GAME OF LIFE (JAP)	49
GALLOP RACER 3 (JAP)	TEL
INDEPENDENCE DAY (ITA)	49
MILLION CLASSICS (JAP)	TEL
NOTAM OF WIND (JAP)	99
POPULOUS 3 (ITA)	99
STEEL REIGN (USA)	49
THEME HOSPITAL (ITA)	99
TIGERSHARK (USA)	49
WING OVER 2	TEL
WORLD NEVERLAND (JAP)	99
XENOSRACY (ITA)	99

SPARATUTTO

ASTEROIDS (ITA)	79
BLAST RADIUS	99
B-MOVIE (ITA)	99
DARKLIGHT CONFLICT	49
EINHANDER (JAP)	99
ELIMINATOR	99
G-DARIUS	99
IMAGE FIGHT+XMULTIPLY (JAP)	99
MACROSS VF-X (JAP)	99
MACROSS VF-X 2 (JAP)	TEL
MEGA MAN 8	99
MEGA MAN LEGENDS (EUR/USA)	79
MEGA MAN X-4	79
RETRO FORCE	99
R-TYPE DELTA	79
R-TYPES	99
R-TYPES (JAP)	79
SALAMANDER DLX PACK (JAP)	79
SLAM SCAPE (USA)	49
XEVIOUS 3D/G+ (USA)	49

SPORTIVI

ACTUA GOLF 3	99
ACTUA ICE HOCKEY	99
ACTUA POOL	89
ACTUA SOCCER 2 (ITA)	79
ACTUA SOCCER 3 (ITA)	99
ACTUA TENNIS	99
ALL STAR TENNIS 99	99
BALLBLAZER CH'S (EURO/USA)	49
BIG AIR	99
BLOODLINES (TRIBAL)	79
BOTTOM OF THE 9TH (USA)	49
BOXER'S ROAD (JAP)	79
BRIAN LARA CRICKET	99
BRUNSWICK PRO BOWLING	79
CHILL	99
COOLBOARDERS 2 (PLATINUM)	49
COOLBOARDERS 3 (ITA)	99
DOWNHILL SNOW (JAP)	129
EVERYBODY'S GOLF	79
EXTREME SNOW BREAK	59
FIFA 98 (ITA)	79
FIFA 99 (ITA)	99
FINAL ROUND BOXING (JAP)	99
FISHERMAN'S BAIT (USA)	129
GOLF PRO (ITA)	TEL
HYPER TENNIS	49
INT'L TRACK & FIELD (PLAT.)	49
ISS PRO (PLATINUM)	49
ISS PRO 98 (ITA)	TEL
KNOCKOUT KINGS	99
LET'S GO TO FISH (JAP)	TEL
MADDEN NFL 97 (USA)	49
MADDEN NFL 99	99
MICHAEL OWEN WLS 99	99
NAGANO	59
NBA FASTBREAK 98	79
NBA IN THE ZONE	49
NBA LIVE 99 (ITA)	99
NBA PRO 98	79
NBA SHOOTOUT 98 (USA)	49
NFL BLITZ	TEL
NFL FULL CONTACT (USA)	49
NFL XTREME (USA)	79
NHL 98	79
NHL 99	99
NHL FACE OFF 97 (USA)	49
NHL FACE OFF 98	79
NHL FACE OFF 99 (EUR/USA)	79
NHL OPEN ICE (USA)	49
NHL POWERPLAY (USA)	49
NHL PRO 99	99
PGA TOUR 97 (USA)	49
PGA TOUR 98	79
PGA TOUR 98 (USA)	59
PHAT AIR SNOWBOARDING	99
POOL HUSTLER (USA)	129
PRINCE NASEEM BOXING	TEL
PRO 18 WORLD TOUR GOLF	99
PUMA STREET SOCCER	99
RUNNING WILD (EUR/USA)	79
SENSIBLE SOCCER C.E. (ITA)	99
SIDE POCKET 3 (JAP)	129
SMASH COURT 2 (JAP)	TEL
SNOW RACER 98	99
SPACE JAM	79
STREAK	99
STREET SKATER	99
TECMO SUPER BOWL (USA)	49
TIGER WOODS 99	99
TOTAL NBA 98	79
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (ITA)	99
V-BALL	99
VICTORY BOXING 2	99
VIRTUAL POOL	79
VIVA FOOTBALL (ITA)	99
VR SPORTS BASEBALL 99	99
VR SPORTS BASEBALL 2000	TEL
WARZONE 2100 (ITA)	99
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	99
WCW NITRO (USA)	99
WCW/NWO THUNDER	99
WINNING ELEVEN 3 FINAL (JAP)	TEL
WORLD CUP 98 (ITA)	49
WORLD LEAGUE SOCCR 98 (ITA)	59
WWF ATTITUDE	99
WWF WARZONE	99
XGAMES PRO BOARDERS (ITA)	99

STRATEGIA

ALUNDRA (ITA)	99
ALUNDRA (USA)	79
AZURE DREAMS	99
AZURE DREAMS (USA)	79
BATTAGLIA NAVALE (ITA)	TEL
BREATH OF FIRE 3	99
CHESSMASTER 3D	79
CHOCOBO'S DUNGEON (JAP)	79
COMMAND & CONQUER (PLAT.)	49
DARK OMEN	79
DIABLO	99
FINAL FANTASY 7 INT'L (JAP)	129
FINAL FANTASY TACTICS (USA)	TEL
FIRE WOMAN MATOIGUMI (JAP)	99
GINGA HERO LEGEND (JAP)	79
GLOBAL DOMINATION	99
GRANSTREAM SAGA (EUR/USA)	79
GUARDIAN CRUSADE (ITA/USA)	99
HOUSEHINENGI (JAP)	99
K.K.N.D. 2	TEL
LEGEND OF LEGAIA (USA)	129
LUNAR SILVER STORY (JAP)	99
MAGIC THE GATHERING	79
MASS DESTRUCTION (USA)	49
MASTER OF MONSTERS (USA)	129
MITSUMETE KNIGHT (JAP)	99
MONOPOLY (USA)	99
OGRE TACTICS (USA)	129
PARASITE EVE (JAP)	99
PARASITE EVE (USA)	TEL
POPOLOCROIS (JAP)	99
RED ALERT	79
RETALIATION	99
ROMANCE OF 3 KINGDOM (USA)	99
SAGA FRONTIER (USA)	99
SAMURAI SHOWDWN RPG (JAP)	79
SD GUNDAM G CENTURY (JAP)	99
SENTINEL RETURNS	79
SOL DIVIDE (JAP)	99
SOLDENERSCHILD SPECIAL (JAP)	99
SPECTRAL FORCE (JAP)	99
SUPER ROBOT WARS F (JAP)	TEL
TALES OF DESTINY (USA)	129
TWIN BEE RPG (JAP)	99
WARGAMES (ITA)	89
WILD ARMS (ITA)	79
XENOGEARS (USA)	TEL

PREZZI x 1.000

VIDEO E3 1999

DAL 20 MAGGIO

3x2 SUI TITOLI IMPORT!

PlayStation

SONY VIP POINT

PlayStation

FAQ

Spedite le vostre lettere a:
FAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
oppure tramite E-mail: morfeus@tin.it

Come mai non avete mai pubblicato la recensione del capolavoro Squaresoft **Xenogears**?

Xenogears (versione JAP/NTSC) è stato recensito sul numero 47 di SPC. Giudizio globale 89%.

Ho intenzione di regalare a mio cugino una PlayStation. Il problema è che lui vive a Cuba quindi il suo televisore è NTSC. Ora, una PlayStation modificata funzionerà con un televisore NTSC?

Insieme alla console, regala a tuo cugino anche un bel cavo SCART/RGB e il problema è risolto.

Io e altri miei amici abbiamo modificato le nostre PlayStation per poter godere in anticipo dei giochi distribuiti sul mercato giapponese. Tutto è filato liscio fino a quando abbiamo acquistato la versione originale di **Final Fantasy VIII**; questo gioco è stato distribuito con una protezione che impedisce alle PlayStation modificate di leggerlo. La versione PAL di questo gioco sarà riconosciuta dalla PlayStation modificata oppure no? Sarà così anche per i giochi futuri sempre per la versione PAL?

Il nuovo sistema di protezione sviluppato da Sony (e che vedremo anche in **Gran Turismo 2** *ed* **Omega Boost***) non permette al software che ne è equipaggiato di girare su nessuna console modificata indipendentemente dalla nazionalità. Pertanto,* **Final Fantasy VIII** *PAL (originale o copiato) non funzionerà sulle console PAL modificate. Inutile aggiungere che esiste comunque un sistema per bypassare la protezione, basta un'Action Replay, un codice particolare e il (video)gioco è fatto. Io non vi ho detto niente né posso dirvi niente, l'occhio vigile di Sony ci osserva. ^_^*

Quando uscirà la versione USA di **Final Fantasy VIII**?

Sebbene SquareSoft/EA non abbia ancora annunciato nulla in proposito, la catena di negozi americana Babbage promette la disponibilità del mega-hit Square in inglese per il 31 agosto. Chissà...

Ho da poco comprato Game Boy Color, ma sono tristemente sorpreso dalla penuria di sparatutto disponibili per il nuovo gioiello di Nintendo. Novità in vista?

Altro che! Nintendo ha annunciato nientepopodimeno- che R-Type DX per Game Boy Color. L'edizione portatile dello famoso sparatutto targato Irem si presta egregiamente come killer application delle potenzialità del nuovo mini-hardware. Non a caso il package includerà ben 5 versioni di **R-Type**, *vale a dire il primo e il secondo della storica serie nelle due edizioni in B/N e a colori (quei pochi simulati dall'hardware di GBC), nonché* **R-Type DX**, *nato dalla fusione delle due precedenti versioni in un unico immenso shoot'em up. Uscita prevista: giugno*

NB: A differenza di **R-Type DX, R-Type 1** *e* **2** *saranno compatibili con i vecchi modelli di Game Boy.*

Ho letto su **Briefs** 58 che Nintendo ha intenzione di lanciare una nuova console per l'anno 2001. Si sa nulla in merito alle sue potenzialità?

Solo pettegolezzi al momento. Secondo il chiacchiericcio internettiano pare che la prossima console Nintendo monterà un processore a 128-bit a 400 MHz, userà un tipo di memoria Rambus DRAM, una versione proprietaria del DVD dalla capacità massima di 1.5 Giga e un modem interno. Infine, i controller monteranno "di serie" un sistema di feedback (come il Dual Shock, per intenderci).

Visto che Sony ha annunciato PlayStation 2, come intende supportare ancora l'attuale PlayStation?

In molti modi, primo fra tutti operando ritocchi sui prezzi. Dopo la commercializzazione di PlayStation 2 è altamente probabile un calo del prezzo del software PlayStation a livelli estremamente mainstream (50mila lire, forse). Inoltre, secondo fonti attendibili, SCE of Japan starebbe per portare a 9.800 yen (meno di 150mila lire) il prezzo di PlayStation in Giappone. Le conseguenze si ripercuoterebbero sugli altri mercati nel giro di due/tre mesi.

Sono un appassionato di musica digitale ed ho gradito non poco il programma **Music** per PlayStation. E' previsto qualcosa di simile (o magari di meglio) per il prossimo futuro?

Codemasters sarà sicuramente soddisfatta delle performance di **Music** *in termini di vendite. Ben 250.000 copie sono state vendute dalla data di commercializzazione in Europa (novembre). Non male. Non sorprende quindi che Jester Interactive (il team di sviluppo) sia al lavoro sul seguito.* **Music 2** *è infatti previsto per la fine dell'anno, ma sono al momento ignoti ulteriori dettagli e le eventuali implementazioni rispetto alla prima versione.*

Ho letto con estremo interesse lo speciale su PlayStation 2 pubblicato sul numero 58 di **SPC**,

▲ R-Type DX per Game Boy Color è previsto per il mese di giugno.

Release dates

I titoli in uscita questo mese (salvo posticipi)

Europe

Poy Poy 2	Konami	7 maggio
Puma Street Soccer	Infogrames	7 maggio
WWF Attitude	Acclaim	7 maggio
R-Type Delta	Irem	14 maggio
Player Manager '98/99	Infogrames	14 maggio
No Fear Downhill Mountain Biking	Codemasters	28 maggio
Quake 2	Activision	28 maggio

USA

Ridge Racer Type 4	Namco	5 maggio
Xena The Warrior Princess	Sony	5 maggio
Tiny Tank	MGM	4 maggio
Street Fighter Alfa 3 (*)	Capcom	6 maggio
Point Blank 2	Namco	7 maggio
Evil Zone	Titus	11 maggio
Lunar: Silver Star Story	Working Design	11 maggio
Ehrgeiz	Square/EA	12 maggio
Castrol Honda Superbikes	EA	12 maggio
Warzone 2100	Eidos	16 maggio
Episode 1: Phantom Menace	LucasArts	18 maggio
Bloody Roar 2	Sony	26 maggio
WWF Attitude	Acclaim	29 maggio
Legacy of Kain: Soul Reaver	Crystal Dynamics	maggio

Japan

Konami 80's Arcade Gallery	Konami	13 maggio
Ace Combat 3 Electrosphere	Namco	27 maggio
Racing Lagoon	SquareSoft	27 maggio
Beat Mania Append Gottamix	Konami	27 maggio
A-Train Z	Bandai	maggio

(*) titolo posticipato rispetto alla precedente release

ma c'è un particolare che mi sfugge. Le specifiche tecniche non parlano della VRAM vale a dire la memoria video di PlayStation 2. Dato che è un elemento importantissimo per comprendere le reali capacità del nuovo sistema (e più in generale delle varie schede acceleratrici per PC) mi sembra strano che Sony non l'abbia incluso nelle specifiche.

E' molto semplice: PlayStation 2 non ha alcuna VRAM. Il Graphics Synthesiser (il processore grafico) incorpora 4 mega di DRAM accessibile attraverso un velocissimo bus interno al chip stesso. L'architettura del nuovo hardware Sony (innervata da un bus dati estremamente rapido) permette di trasferire velocemente le texture dal DVD (o CD-Rom) alla memoria principale (32Mega) passando per il Graphics Synthesiser. In quest'ultimo le texture vengono decompresse in accordo con il livello di dettaglio desiderato, offrendo così una più efficiente gestione della memoria. Più in generale, l'hardware di PlayStation 2 è tanto rivoluzionario da non essere suscettibile di comparazioni con sistemi alternativi sulla base di fattori "standard" come la VRAM.

In quale periodo verrà commercializzato PlayStation 2? Quanto costerà?

*Pensate che non ve lo diremmo se non lo sapessimo? Comunque, sebbene Sony Computer Entertainment si sia limitata a dire "entro marzo del 2000", **SPC** confida in una commercializzazione a dicembre in Giappone ed entro l'anno 2000 nel resto del globo. Si fanno sempre più insistenti (e confusionarie) le voci circa il prezzo della nuova console Sony. Il mese scorso Edge ipotizzava 23.800 yen mentre è di qualche giorno fa la notizia che PlayStation 2 potrebbe costare circa 32.000 yen (intorno alle 500.000 lire) contro i 29.800 yen di Dreamcast.*

Adesso che Psygnosis è sotto il diretto controllo di SCE è lecito ritenere che stia sviluppando qualcosa per PlayStation 2?

*Ipotesi lecita, ma smentita dai fatti purtroppo. Pare che Psygnosis non abbia ancora ricevuto il kit di sviluppo e che Sony preveda di consegnarlo solo a fine giugno o i primi di luglio. Del resto, PlayStation 2 non verrà commercializzato in Europa prima del 2000, pertanto Psygnosis può concedersi il lusso di aspettare ancora un po'. In compenso potrà far piacere sapere che Oddworld Inhabitants hanno in cantiere **Munch's Odyssey** per PlayStation 2. Secondo quanto affermato da Lorne Lanning (creative director di Oddworld Inhabitants) nel corso di un'intervista rilasciata ad Adrenaline Vault (www.avault.com), lo sviluppo della terza avventura di Abe (totalmente in 3D) è attualmente in corso sebbene anche loro non abbiano ancora ricevuto il kit di sviluppo Sony. "Ci sono voluti tre anni per sviluppare il design [di **Munch's Odyssey**]. Pensavamo ad un ipotetico next system estremamente potente ed è stato rischioso basarci su quell'assunto per realizzare il gioco come volevamo, finché Sony non ha annunciato le specifiche tecniche della prossima console. In quel momento abbiamo scoperto di essere giusto in tempo e saremo pertanto in grado di realizzare **Munch's Odyssey** secondo i nostri desideri. E' molto, molto eccitante... **Munch's Odyssey** richiederà altri due anni di lavoro."*

Non trovi che la pronuncia di "FAQ" assomigli stranamente ad una parola inglese dal significato non troppo dolce?

*Nulla di strano. Prova a fare un giro su **www.gamefaq.com**.*

PROMOGRAPH *advertising*

PlayStation

MM-GAMESM
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

NINTENDO64

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! CHIAMACI PER INFORMAZIONI

GIOCHI PLAYSTATION
USATI DA LIT. 20.000
NUOVI DA LIT. 49.000

GIOCHI NINTENDO 64
USATI DA LIT. 50.000
NUOVI DA LIT. 79.000

DISPONIBILI INOLTRE GIOCHI USATI PER:
SUPERNINTENDO, MEGADRIVE, SATURN
GAMEGEAR, GAMEBOY

Telefono 02.28.94.641 | consegne GRATIS ordinando almeno 2 prodotti

RICHIEDI IL LISTINO DEI GIOCHI NUOVI E USATI
TE LO INVIEREMO GRATIS

GRANDE PROMOZIONE "ROTTAMAZIONE" COMPUTER

Ritiriamo la tua vecchia console videogiochi a
LIT. 250.000
SULL'ACQUISTO DI UN COMPUTER!!
...Se invece hai un PC 286, 386, 486, Pentium o Amiga te lo supervalutiamo ancora di più!!!! Se non hai un computer o una console da rottamare, avrai diritto ad uno sconto, oppure grazie a "formula 12" hai la possibilità di pagare il computer metà subito e metà in 12 rate mensili, tutto senza interessi e senza busta paga o 740.

disponibili inoltre tutte le ultime novità di GIOCHI PER PC
Noi siamo gli unici ad offrirti la
GARANZIA DI RIACQUISTO
Se acquisti un gioco per Pc, e decidi di riportarcelo entro breve tempo, te lo rivalutiamo fino al 90% del prezzo di acquisto; così potrai prenderne un altro con una piccola differenza. La valutazione del gioco sarà fatta in base a quanto tempo passa dalla data di acquisto e la data di rivendita.

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

PlayWorld

Breaking the news from the Playstation World

PLAYSTATION 2 NEWS

Comincia ad acquistare credibilità l'ipotesi che con PlayStation 2, Sony Computer Entertainment voglia trascendere l'idea di console come macchina da gioco, anelando invece a conquistare il mercato dell'intrattenimento elettronico domestico con una piattaforma ludica concettualmente rivoluzionaria. Ken Kutaragi ha offerto pesanti indizi in proposito nel corso di un'intervista rilasciata all'Asia BizTech Nikkei Electronics (www.nikkeibp.asiabiztech.com). Eccone un frammento:

Nikkei Electronics: Il prossimo sistema PlayStation non sarà solo una macchina da gioco, ma sarà un "computer entertainment device". Può spiegare perché?

Ken Kutaragi: La potenza del prossimo sistema PlayStation nel disegnare le immagini è tale da allontanarlo dal regno delle semplici macchine da gioco.

Quelle attuali possono solo mostrare cose prestabilite, già preparate che all'utente sembrano generarsi mentre gioca.

Ma è un mondo distorto, per nulla reale.

Col sistema della prossima generazione quel "mondo" si genererà "nel mentre", durante il gioco.La gente sembrerà vera gente, i gatti sembreranno veri gatti e il fumo sembrerà vero fumo *[per quanto criptica, questa risposta di Kutaragi acquista un certo significato se interpretata in considerazione delle capacità dell'*Emotion Engine *di gestire mondi virtuali sottesi da reali leggi fisiche - Ndr].*

NE: Quali effetti avrà sul modo di produrre *software*?

KE: Nasceranno nuove figure di creativi – romanzieri e sceneggiatori ad esempio. Accoglieremo tutti coloro che avranno buone idee circa i contenuti che intendono realizzare per il nuovo sistema *[notate come Kutaragi non parli esplicitamente di videogiochi - Ndr].* Inoltre, considerata la sempre maggiore diffusione di Linux, cominceremo a promuovere lo sviluppo di *middleware* da parte delle terze parti.

NE: Continuerete a supportare l'attuale PlayStation anche dopo la commercializzazione della nuova versione?

KK: Certamente sì. Il nuovo sistema non va inteso come sostitutivo al precedente.

NE: La prossima generazione di PlayStation non verrà comunque venduta come macchina da gioco?

KK: Le prime 4 o 5 milioni di unità verranno vendute come sistemi da gioco. In virtù delle sue caratteristiche confidiamo in un certo livello di penetrazione nel mercato.

NE: Ma, di fatto, ciò non vuol dire che sarà una macchina da gioco travestita da qualcos'altro? Considerando la presenza del chip LSI *[deputato a gestire le connessioni con periferiche esterne - Ndr]* potrebbe anche servire da lettore DVD o *set-top-box*.

KK: Non si "travestirà", si "evolverà". Dal punto di vista tecnologico, sarà possibile impiegarla in molti modi diversi semplicemente cambiando il *firmware [programma residente in memoria di tipo ROM o EPROM - Ndr]* che controlla l'*Emotion Engine*.

NE: Nel caso venisse equipaggiata con un sistema di comunicazione, non potrebbero profilarsi nuovi canali di distribuzione dei contenuti *[software, film, musica etc... - Ndr]*?

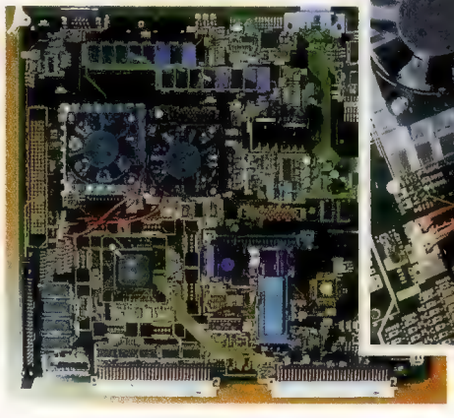
KK: Non credo che sarebbe così rivoluzionario perché se è solo il contenuto a cambiare, le performance *hardware* resterebbero invariate. Ciononostante useremo le capacità di comunicazione in modo che gli utenti possano interagire con *virtual pets* *[animale domestico virtuale ndr]* o *lovers [amanti? - Ndr]* viventi nella macchina. Questi saranno in grado di inviare *e-mail* all'utente anche mentre è al lavoro lontano da casa o addirittura passargli le telefonate.

▲ Ken Kutaragi.

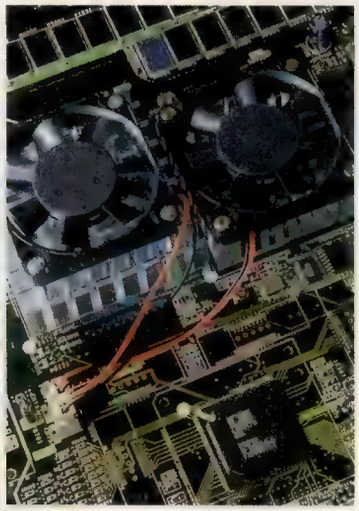
Per quanto precario (e pertanto di difficile interpretazione), l'inglese di Kutaragi non nasconde la "rivoluzione" che Sony Computer Entertainment ha intenzione di scatenare. Così come cinque anni fa Sony vide nel poligono il futuro del *videogame* e progettò l'*hardware* PlayStation sulla base di questa consapevolezza (a differenza di Sega che nella progettazione di Saturn preferì ripartire equamente la potenza fra 2D e 3D), il colosso nipponico sembra oggi particolarmente affascinato dai calcoli in virgola mobile e dalla loro drammatica importanza nello sviluppo di ambienti virtuali estremamente realistici.

Tanto per farsi un'idea della fermezza con cui Sony affronta la nuova sfida, basti sapere che l'*Emotion Engine* (a 300MHz) è in grado di eseguire 6.2GFLOPS contro i 2GFLOPS del Pentium III a 500MHz di Intel. Di converso, nel calcolo dei numeri interi, l'*Emotion Engine* è più lento di circa la metà rispetto a un modesto Pentium II a 400MHz. E ancora. Sempre secondo Nikkei, Sony avrebbe intenzione di usare *Emotion Engine* come marchio vero e proprio. Al pari di Intel e della sua linea di processori Pentium, Sony spera di promuovere il proprio *Emotion Engine* contando sulle sue straordinarie *performance* frutto di un'architettura "nuova", laddove quella dei processori per PC si tramanda ormai da circa 20 anni.

Da questo punto di vista le mosse compiute fino ad oggi da SCE sembrano mirate a destabilizzare l'industria PC. Nel corso degli ultimi 15 anni i *personal computer* hanno acquistato sempre maggior peso nel mercato dell'intrattenimento



▲ Secondo alcune fonti, questa sarebbe la circuiteria del prossimo sistema Sony.



▲ Si notino le due ventole per il raffreddamento dell'Emotion Engine e del Graphics Synthesizer, nonché la CPU di LSI responsabile della retrocompatibilità e delle connessioni con le periferiche esterne.

▲ **E se PlayStation 2 avesse questa forma? Scherzi a parte, c'è chi giura che sarà piccolo e compatto come un notebook...**

elettronico domestico. Il loro progresso tecnologico è strettamente legato alla re-identificazione del personal computer come sistema videoludico piuttosto che come macchina per ufficio. Ebbene Sony parrebbe intenzionata a "rimettere le cose a posto": le console per giocare da una parte, i computer per lavorare dall'altra. Non a caso nessun comunicato Sony a riguardo di PlayStation 2 sembra far riferimento alla concorrenza diretta (Dreamcast). I grafici comparativi diffusi attraverso le cartelle stampa confrontano le prestazioni dell'*Emotion Engine* con quelle dei processori Intel, non Hitachi. Anche la scelta del sistema operativo (Linux) può essere un indizio per capire verso quali obiettivi punta Sony. Per di più, nessun PC potrà competere con la prossima console Sony considerato il distacco enorme in termini di prezzo al dettaglio (2.500.000 lire per un Pentium III contro le probabili 400-500mila lire di PlayStation 2). Il nuovo sistema PlayStation potrebbe quindi rivelarsi un fiero avversario, più di quanto non lo siano le "normali" console, e tanto fiero da rendere difficile ai costruttori di PC resistere ancora per molto nel settore sempre più competitivo dell'*home entertainment*.

SOFTWARE E MIDDLEWAREPLAYSTATION 2

▲ **Tekken 4 potrebbe essere così. Anzi, considerate le due settimane scarse impiegate per la realizzazione di questa demo (mostrata al "PlayStation Meeting 1999"), non è difficile prevedere risultati addirittura migliori.**

Numerose *software house* hanno già sottoscritto il proprio impegno a supportare il nuovo sistema Sony. Dal paese del Sol Levante arrivano le conferme di Atlus, Human, Enix, Capcom, Game Arts, Gasto, Koei, Konami, Square, Namco e From Software. Sono ancora "indecise" Data East, ASCII, SNK ed Epoch. L'America risponde con Acclaim, Naughty Dog, GT Interactive, Electronic Arts e 989 Studios. Si attendono le conferme di Activision, THQ, Ubi Soft, Fox Interactive, Take Two, Infogrames, Bandai e ASC. Escape, una *software house* sussidiaria di SquareSoft, ha intanto annunciato lo sviluppo di un *racing game* per PlayStation 2 di cui dovreste vedere qualche foto-bozza su queste pagine.

Secondo alcune indiscrezioni Takara, autrice della serie **TohShinden**, starebbe lavorando sul quarto episodio del picchiaduro poligonale che lasciò basiti gli *early adopter* PlayStation nonché su una nuova versione del discutibile *racing game* **Choro-Q**. Appartiene sempre alla categoria del "rumor" la notizia che Namco starebbe sviluppando una serie di coin-op basati sull'hardware PlayStation 2. La lista comprende **Tekken 4** (15 personaggi *standard* più 5 segreti) i *remake* di **Time Crisis** e **Ridge Racer** nonché due titoli inediti, **Lethal Weapon 4** (*shooter* con *light gun* basato sull'omonimo film con Mel Gibson) e **Pac Man Kart Racer**. Namco ha inoltre annunciato che il suo primo progetto per PlayStation 2 starà su un comune CD-Rom. Terminiamo la fase *gossip* comunicando che Human avrebbe in serbo un *horror adventure game* per PlayStation 2.

A quanto pare, la presentazione di PlayStation 2 durante il "PlayStation Meeting 1999" di marzo (cfr. Speciale Next Generation PlayStation pubblicato su **SPC** #58) comincia a sortire i primi effetti in seno all'industria videoludica e non solo. Un sondaggio condotto negli States a breve distanza dall'annuncio Sony vede quasi il 50% degli interpellati favorevole all'acquisto di PlayStation 2 contro il 10% rilevato nel mese di febbraio.

Cresce l'*hype* quindi, ma i kit di sviluppo tardano ad arrivare. SCE ha pertanto rinnovato il proprio accordo con la società Cygnus (risalente ai tempi del lancio dell'attuale PlayStation) per la fornitura di un kit di sviluppo "virtuale", una sorta di simulazione via *software* dell'ambiente di sviluppo per PlayStation 2 grazie al quale gli sviluppatori potranno cominciare ad elaborare i primi stralci di codice binario e verificarne il funzionamento ancor prima di ricevere il kit hardware.

ALZA LA CORNETTA
031/684085
E CHIAMACI A MANETTA

PLAYSTATION:
ACCESSORI:
Action Replay
Memory Card
Joypad
Dual Shock
Multitap
Cavo Scart
Jolt pack
Glove

LISTINO RIVENDITORI
VIA GRIGNA N°10
CANZO (CO)
DraGoN Game
PERMUTA USATO

ACCESSORI DC:
JOYPAD
VISUAL MEMORY
ARCADE STICK
VOLANTE
SMART CONV.
CAVO SCART
PURUPURU PACK
FISHING CONTR.
VIRTUA GUN

GIOCHI:
Alundra ita. 69
B. F. Musashinden 119
Bomberman W. 79
Eihnander DISP.
Final Fantasy 8 DISP.
Formula 1 '97 69
Formula 1 '98 79
G-darius 109
Gulty Gear TEL.
Gran Turismo 2 TEL.
Gransteam saga 105
I.S.S. PRO DISP.
Parassite Eve 119
Pocket Fighter 89
Resident evil 2 75
Rage Racer Type 4 129
Rival Schools 129
Tekken 3 89
Tomb Raider 3 89
Winning el. '98/'99 DISP.
Win. el. final ver. DISP.

CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA'
CONSEGNA IN 24/48 ORE
DISPONIBILI CHIP X MODIFICA UNIV. IN OFFERTA

DREAMCAST:
PREZZI SCRACCIATI
SEGA RALLY 2
SONIC ADVENTURE
MONACO GP 2
BLUE STINGER
POWER STONE
MARVEL VS CAPCOM
BUGGY HEAT
HOUSE OF THE DEAD 2
RESIDENT EVIL 3 C. V.
VIRTUA STRIKER 2
SHENMU
E TANTI ALTRI .....

IMPORTAZIONE DIRETTA DA : HONG KONG - GIAPPONE - INGHILTERRA - U.S.A.

Intanto sia Avid Technology che Metrowerks hanno annunciato il supporto del nuovo hardware Sony con i rispettivi *tool* di sviluppo (Softimage e CodeWarrior). *"Il Softimage 5/83D, lo standard nel campo delle animazioni 3D, è l'ideale per soddisfare le richieste degli sviluppatori impegnati sul prossimo sistema Sony"* ha dichiarato Huges Leveille, Vice Presidente di Avid. L'obiettivo è quello di offrire ai programmatori un ambiente di sviluppo 3D conforme alle loro esigente di qualità e speditezza. In questo modo, prevede Leveille, gli sviluppatori avranno modo di concentrarsi sui contenuti ludici (quante volte abbiamo sentito questa frase?). Metrowerks, dal canto suo, offre una nuova versione di CodeWarrior (impiegato anche dagli sviluppatori Dreamcast) specificamente ottimizzata per PlayStation 2. CodeWarrior funziona sotto Windows 95/98/NT ed include il supporto per i linguaggi di programmazione Assembler, C e C++ nonché un potente *debugger*.
Finiamo in bellezza questa cascata di notizie annunciando che SCEI mostrerà la sua nuova console al pubblico entro la fine dell'estate 1999. Con ogni probabilità l'evento avrà luogo durante il prossimo *Tokyo Game Show*.

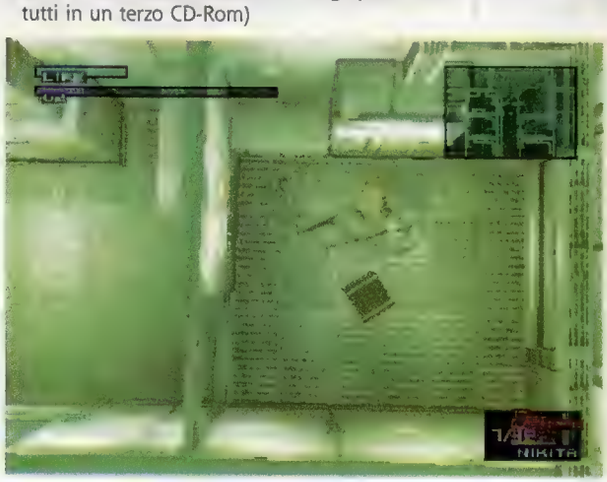
▼ **Escape ha diffuso solo due immagini relative al suo oscuro racing game per PlayStation 2. Il programma Softimage di Avid Technology sembra apprezzato dagli sviluppatori...**

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

Secondo fonti attendibili Konami starebbe sviluppando una nuova versione del *best seller* **Metal Gear Solid**. Dopo le riedizioni nipponiche di titoli come **Final Fantasy VII International** e **Tenchu: Shinobi Gaisen**, sembra che anche Konami abbia aderito alla politica della "doppia edizione". Previsto per il mese di luglio in Giappone al prezzo di 4.900 Yen, **Metal Gear Solid Integral** vanterà:

- dialoghi in lingua inglese
- sottotitoli selezionabili nelle due lingue inglese/giapponese
- 300 livelli nella modalità *training* (contenuti tutti in un terzo CD-Rom)
- la possibilità di muoversi ed attaccare anche con la visuale in prima persona.
- missioni aggiuntive una volta completato il gioco (o il *training mode* – non è ancora chiaro).
- cinque livelli di difficoltà.
- la possibilità di cambiare i costumi indossati da Solid Snake.
- una nuova opzione deputata a distribuire casualmente oggetti e nemici in luoghi diversi.
- la piena compatibilità con PocketStation per il salvataggio di alcuni mini-giochi.

Questo e quanto, appuntamento al dopo-*E3* per maggiori info.



DARKSTONE UPDATE

Take Two Interactive ha recentemente confermato lo sviluppo di **DarkStone** per PlayStation. Previsto inizialmente per PC, **DarkStone** è il nuovo progetto della francese Delphine, nota per **Another World, FlashBack, Fade to Black, Cruise For a Corpse** per i sistemi a 16-bit, nonché **MotoRacer 1** e **2** per PC e PlayStation. Oltre al "quest generator" descritto in **PlayWorld** 53 (in virtù del quale la morfologia dei dungeon varia in maniera casuale ad ogni inizio partita), **DarkStone** offre l'inedita possibilità di comandare due personaggi contemporaneamente selezionabili da una rosa di otto individui ripartiti per casta e sesso. Caratterizzato dal sempre interessante connubio fra action game e RPG, **DarkStone** include 32 di incantesimi e 22 tipi di armi (da lancio, da taglio e da demolizione) decisamente utili per sbarazzarsi della mostruosa fauna locale composta, a detta della press release Take2, da ben 86 tipologie di nemici. Al contrario della versione PC, quella PlayStation non sembra destinata a supportare una modalità multiplayer anche se la possibilità di comandare due esploratori contemporaneamente lascia intendere qualche soluzione alternativa. Previsto per quest'estate.
PS: le foto sono tratte dalla versione PC.

SUPER ABBONAMENTO

SUPER RISPARMIO

SUPER OROLOGIO

Abbonati a Superconsole Playstation®, solo L. 57.000 per avere 11 numeri della rivista e in più, compreso nel prezzo, un fantastico orologio in titanio VAGARY.

L'orologio ti verrà spedito solo dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento dell'abbonamento.

L'operazione è valida fino ad esaurimento scorte

ATTIVAZIONE IMMEDIATA. Inviando via fax al numero 02/66526300 copia della cartolina e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Superconsole Playstation.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI. Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Superconsole Playstation, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

Cognome.....Nome.....

indirizzo.....num.....cap.....

città.....prov. .....tel.....

Desidero abbonarmi a Superconsole Playstation per un anno (11 numeri) allo speciale prezzo di lire 57.000 che pagherò:

- con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.A. numero c/c 38805206 causale del versamento abbonamento a Superconsole Playstation per 11 numeri
- con carta di credito: O American Express O Carta SI O Visa

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

data di scadenza _ _/_ _

nome e cognome del titolare della carta .....

firma del titolare della carta .....

Desidero ricevere: O orologio da uomo O orologio da donna

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

O si O no Firma .....

NON AFFRANCARE

Affrancatura a carico del destinatario da addebitarsi sul conto di credito speciale n° 9615 presso l'agenzia P.T. Bresso (Aut. N. F/253761/ASP/SMC del 03/02/1997 filiale di Milano)

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A.

SUPER PLAYSTATION

CASELLA POSTALE 88
20091 BRESSO (MI)

gran TURISMO 2

VENDITA DVD VIDEO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CONSEGNA 24/48 h

SUPER PROMOZIONE!!!

LIBRO GRANDE

+

ACTION REPLAY GAME ENHANCER

+

?

CINQUE EURO A SCELTA

= L. 180.000

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

INDUSTRY NEWS

SquareSoft si fa in otto

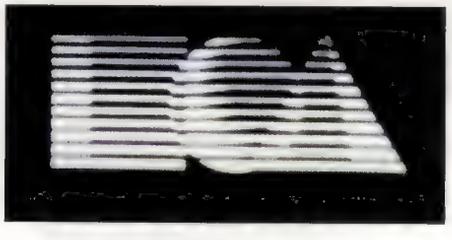
Secondo il Nikkei Industrial Daily News, SquareSoft è in procinto di dividersi in otto sussidiarie, ognuna col proprio bilancio e *management* ed ognuna impegnata in specifici settori correlati alla produzione di materiale per intrattenimento elettronico. Agli otto ex-dipartimenti interni spetteranno rispettivamente la *computer graphics*, la pianificazione, la programmazione e il sonoro, il controllo di qualità e il servizio clienti, l'amministrazione di *network*, la concessione/acquisto di licenze e le *public relations*, nonché lo sviluppo di "nuovi generi di giochi". A dimostrare l'intenzione di SquareSoft di far fronte all'imminente crescita del costo di sviluppo dei giochi per le prossime tecnologie, la nobile casa nipponica prevede di pubblicare 2 o 3 titoli all'anno, con garanzia di qualità s'intende.

Tutti i progetti attualmente in fase di sviluppo, tanto in Giappone quanto negli States, non subiranno conseguenze, ma è certo che rappresenteranno gli ultimi esemplari di una condotta produttiva estremamente dispendiosa, con decine di titoli commercializzati in breve tempo, pochi dei quali hanno generato profitto. Alcuni osservatori, infatti, vedono la ristrutturazione di SquareSoft come alternativa alla bancarotta. Nonostante i successi della serie **Final Fantasy**, da un po' di tempo le uscite minacciavano di sorpassare le entrate; il che spiegherebbe anche la mancata conversione in formato PAL di 2/3 della *line up* SquareSoft (ecco perché Simon Etchells sembrava così omertoso – cfr. **PlayGround 58**)

"Concentrarsi su pochi progetti "forti" semplifica la gestione, accumula più risorse sui singoli progetti e permette di realizzare veri blockbuster." Questo è quanto sostiene Square, la quale ha anche promesso di dedicarsi prevalentemente agli RPG, abbandonando lo sviluppo di generi per lei nuovi (come il *racing game*). Niente **Einhander 2** quindi? Mah, la sussidiaria per lo sviluppo di "nuovi generi" sembra esistere proprio per questo. Vedremo. E' infine interessante sapere che la sussidiaria Square dedicata all'audio *"svilupperà la necessaria tecnologia sonora multicanale per sfruttare al meglio l'imminente generazione di media basati su DVD."* Sia che si tratti di fuga dalla bancarotta o di reazione alla crisi economica asiatica, la ristrutturazione intrapresa da SquareSoft puzza molto di PlayStation 2...

Electronic Arts firma la licenza per la Formula Uno

Il 22 febbraio scorso, la *software house* statunitense Electronic Arts, già detentrice dei diritti FIFA (calcio), NBA (basket), NHL (hockey), PGA (golf) e NASCAR (racing), ha arricchito la propria gremita collezione di licenze con quella della Formula Uno. In virtù dell'accordo (i cui termini finanziari non sono stati svelati), Electronic Arts godrà per i prossimi anni (la licenza ha durata pluriennale) dei diritti in esclusiva di riproduzione digitale dei piloti, delle squadre, dei tracciati e delle vetture dei campionati di Formula Uno. La società ha in progetto di sviluppare videogiochi basati sull'emozionante competizione corsistica sui formati PC e console.



"Formula Uno è una delle licenze sportive più prestigiose al mondo. Unire il famoso marchio EA SPORTS con il franchise mondiale delle corse automobilistiche è la realizzazione di un sogno per i fan della Formula Uno," ha dichiarato John Riccitiello, presidente di EA. *"Per i fan europei delle corse, la Formula Uno non ha uguali nel mondo dello sport,"* ha dichiarato Tom Stone, vice presidente di EA responsabile dello sviluppo *software*. *"Milioni di fan si affollano lungo i tracciati per vedere automobili da svariati milioni di dollari e i loro indomiti piloti, gareggiare al fine di tagliare per primi il traguardo. I videogiochi di EA sulla Formula Uno offriranno la possibilità ai fan degli sport a motori di diventare piloti e proprietari, di negoziare le curve e i contratti. La licenza di Formula Uno, insieme ai nostri più venduti titoli NASCAR, ci permette di offrire le più esaltanti esperienze di competizione mondiale nei più diffusi formati."* Dopo gli sconcertanti **Formula 1 '97** e **Formula 1 '98** di Psygnosis, sarà interessante vedere la risposta d'oltreoceano di Electronic Arts.

Psynfogremlin

Bel titolo, eh? Se non altro sintetizza efficacemente quanto è accaduto il mese scorso in Europa. Infogrames ha compiuto due mosse interessanti: ha "assorbito" i 30 membri del team di sviluppo parigino di Psygnosis (e con esso i progetti **ODT64** e **3X Science of War**) ed ha proposto di acquistare tutte le quote aziendali di Gremlin Interactive (19.091.763 + 1.838.885 opzioni a 120 *pence* l'una, per un totale di 25 milioni di sterline, più di 70 miliardi di lire se non andiamo errati).

Scott Fink, Vice Presidente di Gremlin, ha invitato gli azionisti della società a non considerare minacciosa la scalata di Infogrames sottolineando i vantaggi che entrambe le società ricaveranno dall'acquisto. Intanto, i due maggiori azionisti della società nota per la serie sportiva "Actua" hanno già dato il proprio consenso. Infogrames, già distributrice dei prodotti Gremlin in Francia e Spagna, potrà fare affidamento su un nuovo reparto sviluppo costituito dal 75% del corpo impiegati di Gremlin e sarà inoltre in grado di espandere la sua distribuzione a tutta l'Europa, l'Australia e gli Stati Uniti. Gremlin, di converso, beneficerà del marketing affilato di Infogrames in quei territori. Ricordiamo infine che Gremlin controlla anche gli studi scozzesi DMA (i creatori di **Lemmings**) e pertanto, in virtù della proprietà transitiva, Infogrames si pappa anche quelli.

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

V-Rally 2	TELEFONARE
Xenogears	L. 119.000
Metal Gear Solid	L. 115.000
Sport Cars GT	L. 109.000
Legend of Legaya	L. 109.000
Tai Fu'	L. 99.000
Syphon Filter	L. 99.000
Champions League	L. 99.000
Akuji	L. 99.000
Bug's Life	L. 99.000
Asterix	L. 99.000
Hard Edge	L. 99.000
Legacy of Kain 2	L. 99.000
G Police 2	L. 99.000
Gex 3	L. 99.000
Trap Gunner	L. 99.000
Quake 2	L. 99.000
Monaco GP 2	L. 99.000
Silent Hill	L. 99.000
Rainbow Six	L. 99.000
Cool Boarders 3	L. 99.000
Toca 2	L. 99.000
Crash Bandicot 3	L. 99.000
Colony Wars Vendetta	L. 99.000
Oddworld's 2	L. 99.000
Granstream Saga	L. 89.000
Iss Pro '98	L. 89.000
Wild 9	L. 89.000
Ninja	L. 89.000
Tomb Rider 3	L. 89.000
Tekken 3 (EUR)	L. 89.000
Colin Mcrae Rally	L. 89.000
Batman & Robin	L. 65.000
Motorhead	L. 65.000
Bomba '98	L. 65.000
Fifa World Cup '98	L. 65.000
Deathtrap Dungeon	L. 65.000
V-Ball	L. 65.000

OFFERTISSIME

Deathtrap Dungeon	L. 50.000
Crash Bandicot 3	L. 50.000
Contender	L. 50.000
Rival Schools	L. 50.000
Monkey Hero	L. 50.000
Nuclear Strike	L. 35.000
Rascal	L. 35.000
Diablo	L. 35.000
Unholy War	L. 35.000
Snow Break	L. 35.000
Bushido Blade	L. 35.000
Forsaken	L. 35.000
Grantour Racing '98	L. 35.000
Spider	L. 35.000
Speadster	L. 35.000
Red Asphalt	L. 35.000
Jet Moto	L. 35.000
Dark Forces	L. 35.000
Perfect Weapon	L. 35.000
Power Boat	L. 35.000
Epidermic	L. 35.000
Iran & Blood	L. 35.000
Assalt Ring	L. 35.000
Hi Octane	L. 35.000
Hard Ball 5	L. 35.000
Po Ed	L. 35.000

GIOCHI NINTENDO 64

Carmageddon	TELEFONARE
Lego Racer	TELEFONARE
Gaunlet Legends	TELEFONARE
Superman 64	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
Rayman 2	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
F1 World Grand Prix	L. 129.000
South Park	L. 129.000
V - Rally	L. 129.000
Turok 2	L. 129.000
Star Wars 2	L. 129.000
Wipeout 64	L. 129.000
NBA Courtside	L. 99.000
Bombermarm Heroes	L. 99.000
Olympic Hokey 98	L. 99.000
1080 Snowboardin	L. 99.000

OFFERTISSIME

Nagana Winter Olympic	L. 49.000
Yoshi's Story	L. 49.000
Dual Heroes	L. 49.000
Wild Choppers	L. 49.000
NBA in Zone '98	L. 49.000
Mace the Dark Age	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Clay Fighter	L. 49.000
Bomberman 64	L. 49.000
Blast Dozer	L. 49.000
Doreamon	L. 49.000
Hexen	L. 49.000
Trouble Maker	L. 49.000

GIOCHI Sega Saturn

Marvel VS Street Fighter	L. 139.000
King of Fighter Best Collection	L. 169.000
Guardian Force	L. 69.000
Panzer Dragon RPG	L. 69.000
Battle Gare GGA	L. 69.000
Capcom generation 3	L. 69.000
Burning Ranger	L. 69.000
Winther Heat	L. 69.000
Dodon Pachi	L. 69.000
Bomberman Fight	L. 69.000
Sonic R	L. 69.000
Dungeons & Dragon	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Willy Wombat	L. 40.000
Toki...	L. 40.000
Dai Suku	L. 40.000
Strong Style	L. 40.000
Zero You Champ Dozzy I	L. 40.000
Cube Battle	L. 40.000
Henry Explorers	L. 40.000
Batman Forever	L. 40.000
Virtual On	L. 40.000
Gebockers	L. 40.000
Robo Pit	L. 40.000
College Slam	L. 40.000
Last Gladiators	L. 40.000
Quantum gate 1	L. 40.000
Hyper Reverthion	L. 40.000
Chase H.Q.	L. 40.000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GIOCHI Sony Playstation Jap

Athena	L. 149.000
Macross VF-X2	L. 149.000
Ace Combat 3	L. 149.000
King of Fighters 98	L. 149.000
Ciber Org	L. 149.000
Chocobo Racing	L. 129.000
Last Blade	L. 129.000
Ridge Racer Type 4	L. 129.000
Street Fighter Zero 3	L. 129.000
TTB Dirt Cross	L. 129.000
Striker 1945 II	L. 129.000
Captain Commando	L. 129.000
Gran Turismo	L. 129.000
Rally de Africa	L. 129.000
Destrega	L. 129.000
Over Bloop 2	L. 129.000
Puzzle Bobble 4	L. 119.000
Gun Ballet 2	L. 119.000
Siluette Mirage	L. 119.000
Tunder Force V	L. 99.000
Enigma	L. 99.000
Tekken 3	L. 99.000
Xenogears	L. 99.000
Bokandesuyo	L. 99.000
Bomberman World	L. 99.000
Sokaigi	L. 99.000
Omega Boost	TELEFONARE
Rasetsu Noken	TELEFONARE
Racing Lagoon	TELEFONARE
Ape Escape	TELEFONARE
Granturismo 2	TELEFONARE
Dino Crisis	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Side Pocket 3	L. 50.000
Rockman Adventure	L. 50.000
Blue Sabre Knights	L. 40.000
Ray Tracer	L. 40.000
Over Blood	L. 40.000
Expert	L. 40.000
Extreme Power	L. 40.000
Shatcher	L. 40.000
Metal Jacket	L. 40.000
Exector	L. 40.000
Night Striker	L. 40.000
Dark Seed	L. 40.000
Wizardry VII	L. 40.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

GIOCHI Dream cast

Redline Racer	TELEFONARE
Marvel Vs Capcom	L. 139.000
Expendable	L. 149.000
Get Bass	TELEFONARE
Super Speed Racing	L. 139.000
Blue Stinger	L. 139.000
House of Dead II	TELEFONARE
Psychic Force 2012	L. 139.000
Monaco GP II	L. 139.000
Geist Force	L. 139.000
Sonic Adventure	L. 139.000
Tetris 4D	L. 139.000
Incomming	L. 139.000
Power Stone	L. 139.000
Virtua Fighter 3	L. 139.000
Sengoku Turb	L. 129.000
Sega Rally 2	L. 129.000
Aero Dancing	L. 129.000
Juli	L. 99.000
Yochi Mu Wo Miru	TELEFONARE
Shuto Ko Battle	TELEFONARE
King of Fighter '98	TELEFONARE
Climax Landers	TELEFONARE

ACCESSORI

Puru Puru Pack	TELEFONARE
Volante con Vibrazione (PSX)	L. 159.000
Pistola + Pedaliera PSX	L. 130.000
Joy Pad Dreamcast	L. 89.000
Visual Memory Dream Cast	L. 79.000
Pad Dual Shock PSX	L. 59.000
Grip Controller PSX	L. 35.000
Joy Pad N 64	L. 49.000
Memory Pak N 64	L. 29.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
RGB Scart Dream Cart	L. 59.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Nuovo Adattore N64	L. 69.000
Adattatore+Action Reply PSX	L. 79.000

CONSOLE

Sony Playstation PAL	L. 249.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 350.000
Dreamcast	TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

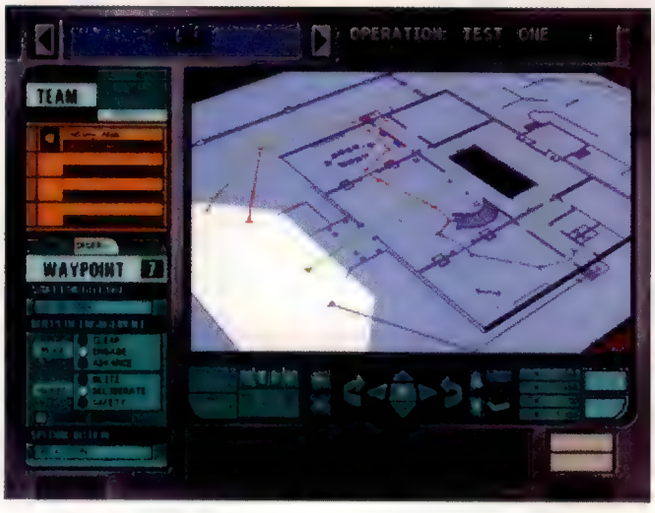
POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

Tom Clancy's Rainbow Six

Dal romanzo al *videogame*, dal PC a PlayStation. Le forze speciali di Tom Clancy assediano il 32-bit Sony.



Versione:	Europea
Casa:	Red Storm Entertainment
Sviluppatore:	Rebellion
Data d'uscita:	Luglio
Genere:	Azione

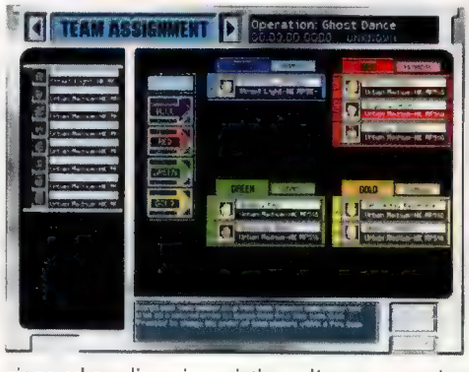
Fondata da Tom Clancy e Virtus Corporation (società produttrice di *tool* di sviluppo 3D) nel novembre del 1996, Red Storm Entertainment commercializzò il suo primo titolo, **Tom Clancy's Politika**, nel novembre '97: l'accoglienza di critica e pubblico fu freddina. Da allora il successo non ha mai bussato alla porta di Red Storm fino all'anno scorso, l'anno della commercializzazione di **Tom Clancy's Rainbow Six** per PC. Il plauso di giocatori e addetti al settore è stato unanime e le vendite sono schizzate alle stelle, tanto che dopo appena quattro mesi il *mission pack* **Eagle Watch** era già sugli scaffali dei negozi e la notizia del seguito in sviluppo (intitolato **Nuclear Weasel**) strillata dai siti specializzati di mezza Internet.

Ora, l'originale strategico in tempo reale ispirato al romanzo omonimo di Clancy è in dirittura d'arrivo sul 32-bit Sony grazie a Rebellion (team di sviluppo britannico con sede ad Oxford) che si è assunto l'onere di convertirlo.

Al comando di una squadra speciale anti-terrorismo il giocatore è chiamato a pianificare, condurre e risolvere missioni mirate al recupero di ostaggi o al disinnesco di ordigni esplosivi. L'utenza PC è rimasta ammaliata dal clima di tensione generato dall'intransigente struttura di gioco. Entrare di soppiatto in un'ambasciata, scivolare lungo le pareti ed eliminare gli ignari terroristi senza svelare la presenza della propria unità paramilitare, può richiamare alla memoria il fresco ricordo del recente **Metal Gear Solid**, ma il realismo di **Rainbow Six** spinge il genere dello *stealth game* un gradino più in alto.

Pianificazione

Come nel bellissimo **Commandos** (PC), è sufficiente il minimo sospetto di una guardia per scatenare l'inferno e dire addio alla missione. La fase di pianificazione preliminare acquista pertanto un peso determinante per la felice riuscita di ogni azione anti-terroristica. Dopo aver allestito il proprio gruppo con gli uomini più adatti all'operazione ed averli equipaggiati con l'armamentario e gli strumenti del caso (fra cui gli ormai indispensabili visori notturni), una dettagliata mappa della zona operativa consente di pianificare le prima fasi di avvicinamento all'obiettivo. Le unità d'assalto silenzioso andranno distribuite in punti strategici e coordinate al fine di garantire la reciproca copertura ed un efficace, quanto elegante, attacco sincronizzato. Nel corso del gioco, le unità disponibili cresceranno e si renderà pertanto necessario dividerle in gruppi (*Red*, *Green*, *Blu* e così via) per gestire meglio l'operazione senza intasare i punti di accesso e le vie di fuga con inutili assembramenti di uomini.



Attacco

La fase successiva alla pianificazione è, inutile dirlo, l'attacco al cuore del problema. Attraverso una visuale in prima persona, il giocatore ha facoltà di manovrare i singoli membri del gruppo (passando da una unità all'altra secondo necessità) o impersonare esclusivamente un personaggio, lasciando alla CPU il compito di gestire gli altri (un'opzione che buona parte dell'utenza PC non ha gradito). In entrambi i casi, se un membro del team dovesse accidentalmente passare all'altro mondo, il giocatore è chiamato a scegliere la prossima unità di cui vestire i panni. A dispetto della visuale, **Rainbow Six** richiede un approccio diverso, soprattutto mentale. Il risultato di ogni operazione dipende da fattori come pazienza, precisione e velocità d'esecuzione. **Rainbow Six** non offre alcuna soddisfazione a chi si lancia in improbabili cariche alla Rambo. Basta un colpo nel punto giusto per restare stecchiti e correre lungo i corridoi di un'ambasciata a

mitra spianato non è certo il modo migliore per evitarlo. I terroristi hanno occhi e orecchie decisamente funzionanti; sono loro i padroni del campo, sono lupi nella loro tana. Assuefarsi alla "cattiveria" con cui **Rainbow Six** punisce missioni condotte con superficialità può scoraggiare molti, ma una volta superata l'iniziale incomunicabilità con una struttura di gioco estranea ai normali *cliché* videoludici, diventa facile apprezzane gli indiscutibili meriti.

Mission Succesful

Così come **Metal Gear Solid** include una modalità di training finalizzata ad introdurre il videogiocatore al suo inedito modus operandi, **Rainbow Six** prevede una serie di missioni dedicate all'apprendimento delle tecniche di base di movimento in gruppo e all'uso delle armi, fino ad arrivare a simulare vere e proprie operazioni condotte contro alcuni membri del proprio team camuffati da terroristi. **Rainbow Six** è un gioco difficile, inutile nasconderlo, e con ogni probabilità parte della sua intransigenza verrà ridimensionata per assecondare l'utenza PlayStation (sono comunque previsti tre livelli di difficoltà). Se ciò sia un bene o un male non sta a noi dirlo. Resta quindi da vedere se Rebellion riuscirà a conservare le potenzialità dimostrate dalla versione PC di **Rainbow Six** con una conversione all'altezza del capolavoro concettuale di Red Storm Entertainment.

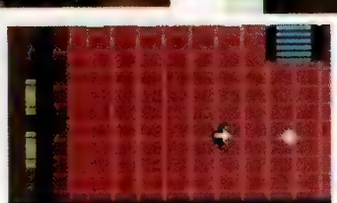
▼ **Anche i posti più insoliti possono servire da rifugio o nascondiglio da cui sferrare attacchi coordinati col resto del gruppo.**

▲ **Il danno inferto ai nemici dipende dal punto del corpo colpito. Un proiettile in piena fronte è più che sufficiente per liberarsi del dannato terrorista.**

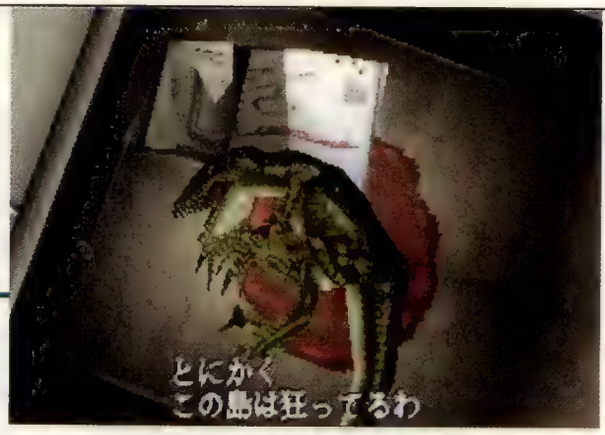
▼ **Dal punto di vista estetico la versione PlayStation di Rainbow Six non sembra eccezionale, ma è nella meccanica di gioco che il titolo di Red Storm fonda tutto il suo potenziale ludico.**

Terrorismo tascabile

Con **Rainbow Six**, Red Storm Entertainment sembra intenzionata a guadagnarci parecchio, comprensibilmente considerando che titoli di questa qualità appaiono raramente nella sua seppur misera *line up*. Oltre alle versioni per PlayStation e, si mormora, Dreamcast, Red Storm ne ha in cantiere anche una per il piccolo Game Boy Color. Sorprendentemente, l'edizione tascabile di **Rainbow Six** promette di rispettare il design dell'originale tanto nella sua impostazione strategica quanto nella sua maturità concettuale. A cambiare sarà solo la grafica, promettono gli sviluppatori (gli australiani Crawfish Interactive)...



Dino Crisis

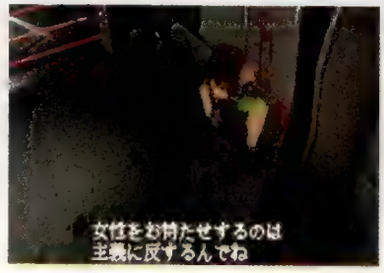


Lasciate perdere **Bio Hazard: Code Veronica.** E' **Dino Crisis** l'*horror adventure game* da tenere sott'occhio. Ecco perché...

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita:	Luglio
Genere:	Azione

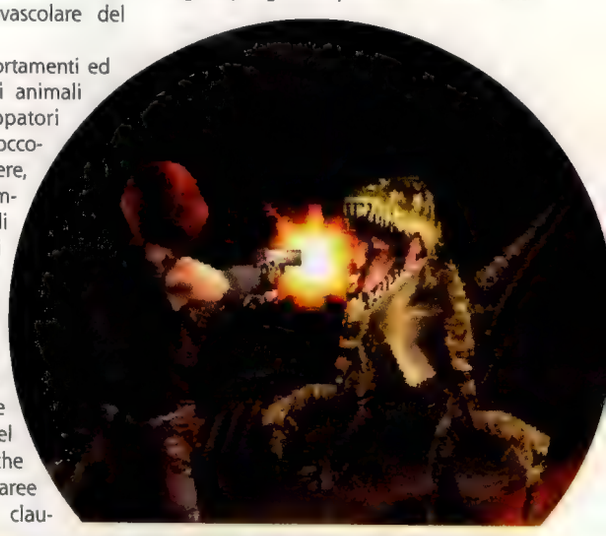
Volendo dar credito alle voci che vedrebbero lo sviluppo di **Resident Evil 3** dirottato sulla prossima piattaforma Sony, verrebbe da attribuire a questo **Dino Crisis** il ruolo di rimpiazzo o "tappabuco". In verità, il nuovo progetto di Shinji Mikami vanta caratteristiche strutturali sufficientemente originali da immunizzarlo dalla facile quanto approssimativa qualifica di surrogato. A differenza di **Resident Evil** (dove "tensione" e "orrore" sono i punti cardini su cui ruota l'intera esperienza ludica), **Dino Crisis** offre un'esperienza più *"panic oriented"* (passateci l'anglicismo) laddove il giocatore non "incappa" nel nemico, ma è quest'ultimo a venirgli incontro. La natura aggressiva dei dinosauri li porta a vagare famelici lungo l'ambiente di gioco (triplice in estensione rispetto a quello di **Resident Evil**). Grazie ad un rinnovato quanto originale "sistema di ferite", il proprio *alter ego* digitale non si limiterà a barcollare in accordo con l'entità dei danni (caratteristica presentata per la prima volta in **Resident Evil 2**), ma perderà sangue (quindi energia vitale) progressivamente, fintanto che non verranno recuperate le bende necessarie per fermare le emorragie. Le gocce di plasma cadute per terra rappresentano un'altra caratteristica inedita di **Dino Crisis**: i dinosauri saranno in grado di braccare il protagonista seguendo con l'olfatto le tracce lasciate sul pavimento. A differenza di **Resident Evil** (in cui, a conclusione di eventi da attacco cardiaco, il giocatore poteva tirare un sospiro di sollievo), **Dino Crisis** presenta pericoli in ogni luogo e in ogni momento. Dall'incontro col T-Rex sul tetto (di cui dovreste vedere qualche immagine nei dintorni) all'assalto di più raptor insieme, tutti gli stereotipi cinematografici del caso (*Jurassic Park*) faranno la fila da dietro lo schermo per attaccare a più riprese il sistema cardiovascolare del videogiocatore.

Al fine di conferire comportamenti ed animazioni realistiche agli animali preistorici, gli sviluppatori Capcom si sono ispirati a coccodrilli e rettili di vario genere, ne hanno analizzato il comportamento e le tecniche di combattimento per poi impiegarli nella modellazione comportamentale dei dinosauri digitali. Il risultato promette emozioni da brivido. Particolare attenzione è stata inoltre dedicata all'animazione del protagonista che potrà anche abbassarsi per attraversare aree di gioco particolarmente claustrofobiche. Approfittando della natura non precalcolata delle scenografie, le inquadrature beneficeranno di un maggior dinamismo, un po' come accade in **Silent Hill** di Konami. Con ogni probabilità il giocatore potrà anche regolare le inquadrature secondo le sue esigenze. Sebbene l'impiego di fondali poligonali abbia appesantito il carico computazionale sostenuto dalla CPU, la definizione ed il dettaglio dei protagonisti non sembra aver accusato grossi contraccolpi. Un occhio particolarmente acuto potrebbe indovinare il sacrifico di qualche poligono sull'altare del *frame rate*, ma un sapiente impiego del *Gouraud Shading* impedisce di lamentarsene. Il nuovo *engine* poligonale promette inoltre una

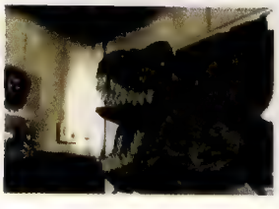


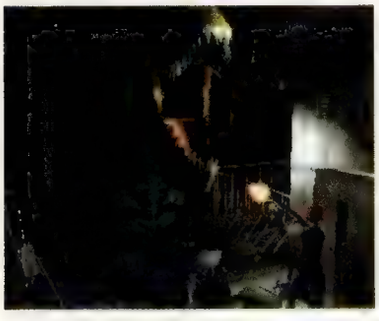
▲ Come di consueto la trama si svolgerà attraverso numerose sequenze realizzate in real time.

▼ A differenza del T-Rex, i raptor hanno la facoltà di disarmare il protagonista.



▼ Una sequenza decisamente agghiacciante.





▲ **In virtù della natura non precalcolata dei fondali, T-Rex come questo possono demolire interi palazzi pur di raggiungere la preda.**

maggiore interazione con i fondali ed effetti di illuminazione ambientale alla base di interessanti giochi di luce.
Nell'attesa di "toccare con mano" una versione fruibile di **Dino Crisis** durante l'*E3* di maggio, **SPC** non può che sperare in un prodotto potenzialmente innovativo e che dia magari una svolta più "dinamica" al genere del *survival horror*. Restate sintonizzati su queste pagine per ulteriori ragguagli.

▼ **Notate le macchie di sangue sul pavimento. La loro implementazione non ha carattere prettamente estetico.**

Resident Evil Turbo Zero 3 Third Strike 2 Alpha

Per chi stesse facendo un po' di confusione con tutti i **Resident Evil** sparsi qua e là per le *line-up* di tutti i formati, sarà utile una breve sintesi delle produzioni Capcom attualmente in corso:

Resident Evil 3

[PlayStation 2 – Uscita: dicembre]
Il "seguito" per eccellenza. Previsto inizialmente per l'attuale PlayStation, il progetto ha seguito l'odore dell'evoluzione tecnologica approdando così sul prossimo sistema Sony. A parte il titolo non se ne sa praticamente nulla. L'unica informazione certa riguarda la data di commercializzazione annunciata da Capcom nel corso dell'ultimo *TGS*: dicembre... Dicembre?! Ma allora... PlayStation 2...^_^

Resident Evil: Nemesis

[PlayStation – Uscita: novembre]
Secondo alcune voci circolanti per la Rete pare che Capcom stia sviluppando un altro *horror adventure game* intitolato **Resident Evil: Nemesis**. Previsto per novembre in Giappone e America, **RE: Nemesis** sarà basato sul medesimo *engine* a fondali statici del *"prequel"* e narrerà gli eventi occorsi 24 ore prima e dopo quelli di **RE2**, svelandone i retroscena/conseguenze.

Resident Evil: Code Veronica

[Dreamcast – Uscita: 30/11/1999]
Presentato al recente *TGS* in forma (a quanto pare) assolutamente impresentabile, **Resident Evil: Code Veronica** sembra poggiare con poca stabilità sulla potenza del 128-bit Sega.
Detto più esplicitamente, chi l'ha visto non ne è rimasto molto entusiasta. Completo solo al 20% è senz'altro aperto a miglioramenti sostanziali.
Come in **Dino Crisis** e **Silent Hill**, i fondali di **Code Veronica** sono disegnati dall'engine *on the fly* mentre la protagonista appare la medesima di **Resident Evil 2** (Claire Redfield). Nulla è noto circa l'interprete maschile né se, di fatto, ci sarà o ce ne sarà più d'uno...

Resident Evil 2 titolo provvisorio

[Nintendo 64 – Uscita: Estate 99]
Versione a 64-bit del best-seller *survival horror* di Capcom, **Resident Evil** per Nintendo 64 vanterà l'alta risoluzione e le raffinatezze estetiche concesse dall'*hardware* Nintendo. Per l'occasione Capcom ha incluso alcuni oggetti speciali contenenti informazioni circa il primo episodio della serie (mai pubblicato per Nintendo 64). Non solo. Un inedito *"violence editor"* permetterà di regolare il colore del sangue ed attenuare il livello di *gore*. Non dimentichiamo che è l'America del perbenismo, dell'ipocrisia e del *political correct* a rappresentare il maggior mercato per la console Nintendo. Massimo rispetto.

Resident Evil

[GameBoy Color – Uscita: Estate 99]
Non è un pesce d'aprile fuori stagione. Capcom sta sviluppando la conversione del primissimo **Resident Evil** per il nuovo portatile a colori di Nintendo. L'aspetto interessante è che la versione per Game Boy Color presenta la medesima impostazione grafica della controparte a 32-bit (fondali prerenderizzati). Bellissimo.

Resident Evil Arcade

[Coin-op – Uscita: Estate 99]
Pare che Capcom stia realizzando un *coin-op* basato sulla fortunata serie di **Resident Evil**. La versione operante a gettoni offrirà un approccio radicalmente diverso da versione domestica, laddove il giocatore dovrà impiegare una *light gun* per far fuori gli zombie digitali.

Guerre Stellari: Episodio I La Minacca Fantasma

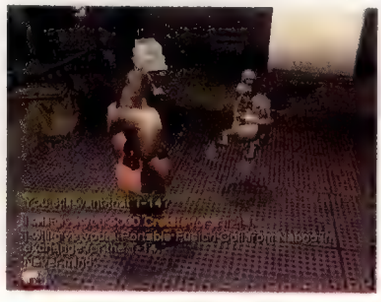
Da Lucas Arts arriva l'*action game* per PlayStation ispirato alla nuova saga fantascientifica di *Star Wars*.

▲ **Combinando la spada laser con l'agilità concessa dai poteri jedi è possibile deviare i colpi avversari.**

Versione:	Americana
Casa:	Lucas Arts
Sviluppatore:	Big Ape
Data d'uscita:	18 maggio
Genere:	Azione

A differenza del *racing game* **Star Wars: Episode I Racer** (che uscirà il 18 maggio prossimo esclusivamente per Nintendo 64, *preview* a pag.28), **Star Wars: Episode I The Phantom Menace**, o **Guerre Stellari: Episodio I La Minaccia Fantasma** come si chiamerà il gioco in Italia, sarà disponibile per PlayStation sin dal primo giorno di proiezione dell'omonimo film di George Lucas. Caratterizzato da scenografie completamente 3D inquadrate da una prospettiva isometrica, **Phantom Menace** offre la possibilità di manovrare quattro personaggi differenti in diversi momenti del gioco. Qui-Gon Jinn (il padre di Anakin Skywalker interpretato nel film da Liam Neeson), il giovane Obi-Wan Kenobi, il Capitano Panaka e la regina Amidala, si passeranno il testimone durante l'avventura in accordo con lo svolgimento della stessa.

▼ **In virtù degli interessanti elementi RPG inclusi nel contesto strutturale prevalentemente action oriented, Phantom Menace sembra promettere più di una semplice esperienza ludica blastatoria.**



La trama segue fedelmente quella del film (del resto il titolo lo suggerisce), ma mancano intermezzi in FMV presi da quest'ultimo. In compenso, numerose sequenze in CG o in *real time* promettono di coinvolgere il giocatore con sufficiente efficacia. Per la realizzazione delle sequenze d'intermezzo Lucas Arts ha messo a disposizione del team di sviluppo Big Ape tutto il materiale "artistico" (bozze, disegni, modelli e *art* di vario genere) impiegato nella progettazione di **Star Wars Episode I**.

Il giocatore controllerà principalmente i due jedi (Obi-Wan e Qui-Con), gli unici personaggi armati con la mitica spada laser ed un vasto repertorio di poteri jedi tra cui il *Force Push* ammirato in uno degli ultimi *trailer* del film.

L'azione si svolge frenetica per buona parte del gioco, pur concedendo spazio ai dialoghi con gli abitanti dei villaggi attraversati nel corso dell'avventura. L'intelligenza artificiale sembra sufficientemente sofisticata, tant'è che la popolazione indigena potrebbe fuggire spaventata o irritarsi e attaccare se non si ha l'accortezza di riporre in sua presenza l'arma in uso.

Impiegando i poteri di manipolazione del pensiero i due jedi potranno ottenere da alcuni personaggi oggetti utili o alcune informazioni segrete, ma attenzione, talune creature aliene sono immuni alle tecniche di "spionaggio mentale" e potrebbero irritarsi non poco se avvertono il tentativo di intrufolarsi fra i loro neuroni. Dal punto di vista strutturale **Star Wars: Episode I Phantom Menace** appare pertanto come la risultante della commistione di due generi, l'*action game* e l'RPG, altresì palesato dall'inclusione di un inventario in cui accumulare oggetti utili e dalla possibilità di chiacchierare con le popolazioni indigene immerse nelle loro attività di routine. E' comunque esclusa ogni possibilità di accrescere le abilità del proprio alter ego accumulando punti esperienza... peccato.

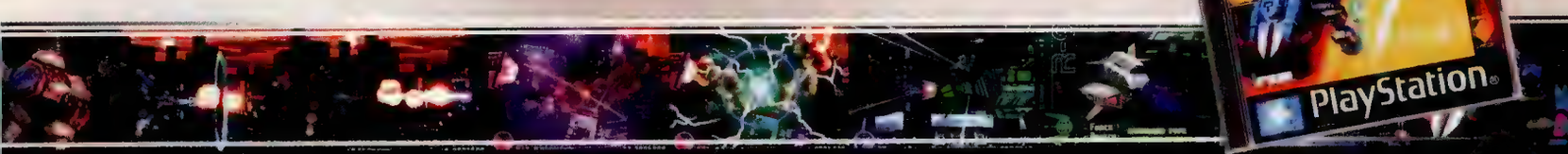
Gli 11 livelli di gioco promettono azione frenetica al 90% è non sembra avventato ritenere le fasi RPG un semplice, seppur interessante, diversivo.

Laddove Qui-Gon e Obi-Wan rappresentano probabilmente i personaggi più divertenti da comandare (sono anche capaci di riflettere i colpi nemici con la spada laser e rispedirli al mittente), il Capitano Panake e la regina Amidala non sono da meno in virtù del loro vasto repertorio di armi da fuoco ed artiglieria pesante, utile per far fuori i nemici dalla lunga distanza o frenare l'avanzata di un massiccio *hover tank*. Concludendo **Star Wars: Episode I Phantom Menace** appare sufficientemente vario e per certi aspetti innovativo da scansare i dubbi normalmente associati ai *tie-in* di derivazione cinematografica, ma per un giudizio più approfondito sarà necessario attendere la versione definitiva e con essa la recensione di **SPC**.

▼ **Dal punto di vista puramente estetico, la versione PlayStation di Phantom Menace sembra distante anni luce da quella PC.**

TBWA / BDDP

STESSA TATTICA,
ARMI PESANTI.



PlayStation

SOLO PER PLAYSTATION.

rem

Se non riesci a immaginare caccia trans-dimensionali che giocano a moscacieca sopra di noi, prova a combattere con R-Type Delta.

OLTRE 500 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.
© 1999 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved. R-TYPE and the R-TYPE logo are registered trademarks of IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

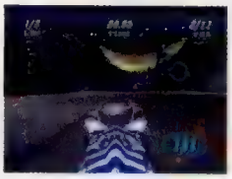
Guerre Stellari: Episodio I Racer

Non è ancora uscito il film è già s'è scatenata la mania...

▲ Il giovane Anakin Skywalker sarà solo uno dei venti e più piloti selezionabili in Episode I Racer.

▲ Non lasciatevi ingannare dalla foto. Quella che vedete è la parte anteriore del Podracer. Il pilota alloggia in quel piccolo abitacolo minacciosamente affiancato dai due possenti motori.

Versione:	Europea
Casa:	Lucas Arts
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita:	TBA
Genere:	Racing Game

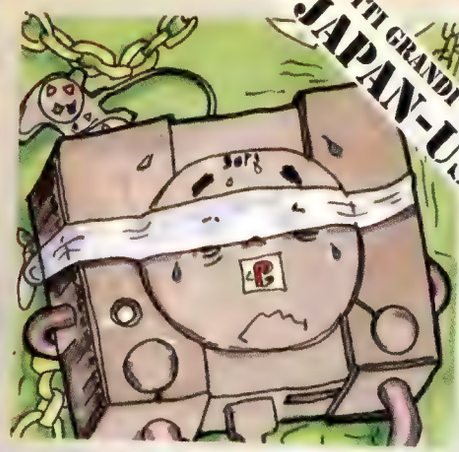


Il prossimo 19 maggio la prima di *Star Wars: Episode I The Phantom Menace* verrà proiettata nei cinema americani, assecondando l'irrefrenabile eccitazione dei fan di mezzo mondo. L'evento cinematografico di fine millennio sarà accompagnato da una prevedibile sequela di gadget e articoli vari ispirati ai protagonisti della nuova trilogia di George Lucas ambientata nel periodo storico antecedente la nascita dell'Impero e l'inizio dei conflitti con i Ribelli. Insieme al *merchandise*, gli scaffali dei negozi americani accoglieranno i prevedibili *tie-in* videoludici ispirati alla nuova saga e sviluppati da LucasArts. Due i titoli previsti: **Star Wars: Episode I Racer** e **Star Wars: Episode I The Phantom Menace** previsti per Nintendo 64, PlayStation, PC, Macintosh e, udite udite, Game Boy Color.

Come il titolo lascia intendere, **Star Wars: Episode I Racer** (che nella versione italiana sarà ribattezzato **Guerre Stellari: Episodio 1 Racer**) è un *racing game* ispirato ad una delle scene più spettacolari del film (della durata di circa 13 minuti) in cui il giovane Anakin Skywalker (il padre di Luke nonché futuro Darth Vader) gareggia contro una serie di agguerriti avversari alla guida di potenti mezzi da corsa noti col nome di *Podracers*. L'azione si svolge sul deserto di Totooine sotto la supervisione del disgustoso organizzatore Jabba The Hutt. Al giocatore sarà ovviamente concessa la facoltà di scegliere il proprio alter ego digitale (oltre al piccolo Anakin) con annesso veicolo ed eventualmente aggiungere nuovi personaggi alla rosa dei selezionabili vittoria dopo vittoria. Le gare si svolgono su enormi tracciati (dalla lunghezza media di 15 chilometri!) distribuiti su diversi pianeti e pertanto caratterizzati da morfologie inedite via via più bizzarre ed impegnative. Sebbene la sequenza a cui il gioco è ispirato mostri ben 18 *Podracers* in azione, **Episode I Racer** ne offrirà più di venti grazie all'impiego dei modelli scartati durante lo sviluppo del film. Ogni *Podracer* può toccare punte tachimetriche di 300 miglia orarie (600, innescando il turbo!), curvare strettamente o intrufolarsi fra le strette venature di un canyon piegato da un lato. In virtù del loro particolare *design* (ogni *Podracer* monta due possenti motori anteriori) i bizzarri veicoli a sospensione magnetica proposti in **Episode I Racer** richiedono un certo periodo di assimilazione del loro sofisticato modello fisico.

Dal punto di vista strutturale **Episode I Racer** è organizzato in tornei ripartiti fra le classi *Amateur*, *Semi-Pro* e *Pro*. Ogni gara portata a termine con successo premia il giocatore con una somma in denaro da impiegare nel potenziamento o nella messa a punto del proprio *Podracer*. Sistemi di raffreddamento del motore saranno inoltre disponibili consentendo di estendere la durata del turbo, preservando i motori dall'incendio. Anche un solo motore in avaria rende il mezzo totalmente incontrollabile: la spinta esercitata dal motore ancora funzionante imprime infatti una rotazione vorticosa al mezzo, portandolo inevitabilmente allo schianto finale contro le pareti rocciose a bordo pista. **Episode I Racer** debutterà il 17 maggio (a due giorni dalla prima del film) in esclusiva per Nintendo 64 (tanto che Nintendo ha già pronto il *package* N64 + **Episode I Racer**) e supporterà l'*Expansion Pack* per l'alta risoluzione. Le versione per PlayStation, PC e Macintosh verranno commercializzate al termine (al momento ignoto) dell'esclusiva Nintendo. PS: le foto a corredo di questa *preview* sono tratte dalla versione PC e Nintendo 64 di **Star Wars: Episode I Racer**.

▼ Grazie al nuovo package N64 + Episode I Racer, Nintendo spera di avere un'impennata delle vendite del proprio sistema a 64-bit in America.



TUTTI GRANDI TITOLI
JAPAN-USA

SE NON VUOI CHE LA TUA CONSOLE SOFFRA VIENI DA:

BG GAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

PlayStation

Dreamcast

GAME BOY

NINTENDO64

Da Noi Trovi Solo SOFTWARE ORIGINALE

BG GAMES
Distribuzione Videogames

JAPAN

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo

Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com

Tutti i marchi e le immagini riprodotte appartengono ai legittimi proprietari

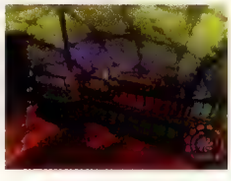
Alca Style

Shadowman

Horror, horror e ancora horror. Ma gli utenti PlayStation non ne hanno abbastanza di teste mozzate, riti voodoo e splatteramenti vari?

Versione:	Europea
Casa:	Acclaim
Sviluppatore:	Iguana UK
Data d'uscita:	Estate
Genere:	Azione/Avventura

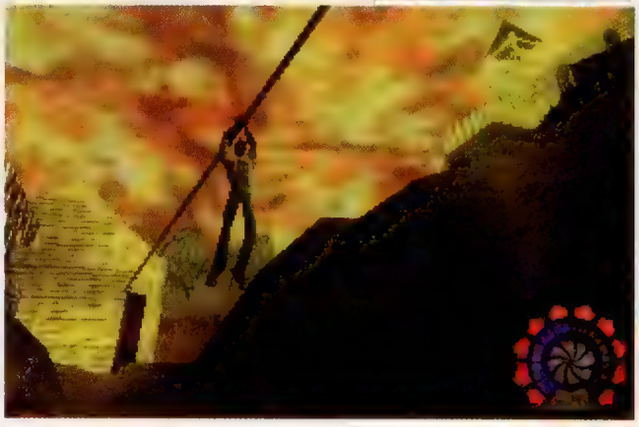
Shigeru Miyamoto, uno dei più grandi *game designer* di tutti i tempi (se non il più grande) una volta ha detto a riguardo dei propri titoli: *"[I miei giochi essenzialmente] non sono per i bambini, sono per me. Sono per l'adulto che ha ancora il carattere di un bambino"*. Frasi che sembrano provenire da un'altra galassia dando un'occhiata a questo **Shadowman**, ennesimo titolo PlayStation creato sulla scia del successo che stanno riscuotendo i giochi ad ambientazione horror. Sviluppato dalla sezione inglese di Iguana, **Shadowman** è la trasposizione videoludica di un fumetto che ha riscosso notevoli consensi al di là dell'Oceano: essendo il *comic* edito da Acclaim, era quindi lecito aspettarsi in tempi brevi un *videogame* per PlayStation (e PC e Nintendo 64...), come accaduto per **Turok** tempo addietro.



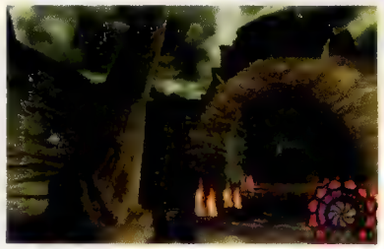
Il gioco è il classico *arcade adventure* in 3D, almeno in teoria, perché lo scopo del titolo Acclaim è quantomeno particolare: impersonando Mike Le Roi (*aka* Shadowman), che potremmo descrivere molto semplicemente come un individuo poco raccomandabile, dovrete fare la pelle a un certo numero di *serial killer* (dovrebbero essere cinque nella versione finale del gioco). I killer, tutti basati su individui realmente esistiti, vanno dal classico Jack lo Squartatore a Milton Pike, un reduce del Vietnam uscito di testa. Essendo gli assassini estremamente pericolosi, Shadowman è l'unica persona in grado di fermarli: d'altronde, come dice uno degli slogan stessi del gioco, *sometimes it takes a killer to stop a killer*.

Com'è facilmente prevedibile, al fine di fermare i *serial killer*, Mike Le Roi non tenterà di persuaderli con qualche discorso filosofico preso dalla Selezione del Reader's Digest, ma li eliminerà bellamente Clinton-*style*: una Magnum Desert Eagle, il Violator, il Flamebeau e il Calabash sono solo alcune delle terrificanti armi, sul cui utilizzo per il momento è meglio non indagare, a disposizione di Shadowman. Come se questo non bastasse, una sacerdotessa ha piantato una maschera voodoo nello stomaco di Mike quando questo è morto: grazie (?) a ciò, il nostro eroe può ora passare tranquillamente dal mondo dei vivi a quello dei morti e utilizzare a proprio piacimento diversi riti di magia nera.

Incontrando i programmatori di Iguana UK in quel di Londra, è stato impossibile non notare quanta enfasi sia stata posta nella creazione delle ambientazioni: i *coder* inglesi hanno tentato di non farsi costringere in alcun modo dai limiti *hardware* della console Sony e hanno realizzato fondali dettagliati con una discreta estensione (in alcuni casi almeno; in altri i corridoi in cui si troverà a vagare Shadowman appaiono abbastanza claustrofobici). Le ambientazioni, inutile dirlo, sono in tema col resto del gioco: la terrificante Louisiana con la sua atmosfera da magia nera, i ghetti più poveri di New York, una rigidissima prigione del Texas... Tutti posti molto poco raccomandabili, ma adattissimi a ricreare l'atmosfera del fumetto. Come i fondali, anche i personaggi sono caratterizzati da un *look* abbastanza... er, realistico, e questo grazie all'utilizzo di un'unica *texture* per killer: in questo modo, ha spiegato il team Iguana UK, è stato possibile creare un sacco di animazioni (Mike, ad esempio, può persino sparare da dietro la schiena senza guardare) senza difetti di "giunzioni delle *texture*" in alcuna parte del corpo dei protagonisti. Chissà cosa ne penserebbe Miyamoto...

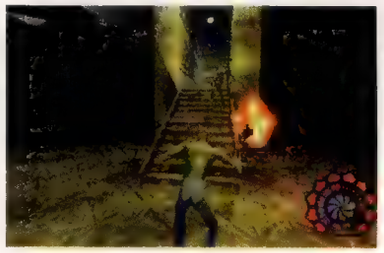


▼ **Indovinate un po' a quale gioco si sono ispirati i programmatori di Shadowman...**



▲ **Le ambientazioni sono, insieme alla storyline, senza dubbio il punto di forza del gioco.**

▼ **L'arsenale a disposizione di Shadowman non è vastissimo, ma le sue armi fanno male. Molto male.**



INVASIONE DI VIBRAZIONI

ACCESSORIES

DUAL PLAYSTICK

- 8 STICK INTERCAMBIABILI
- IDEALE PER OGNI TIPO DI GIOCO:ARCADE,GUIDA, E SPECIALMENTE PER PICCHIADURO
- COMPATIBILE TWIN SHOCK
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- COMPATIBILE STANDARD JOYPAD

TWIN SHOCK

- JOYPAD ANALOGICO VIBRANTE
- 2 MOTORI VIBRANTI
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- DISPONIBILE IN VARI COLORI

ATOMIC ACCESSORIES

D+ INTERNATIONAL

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

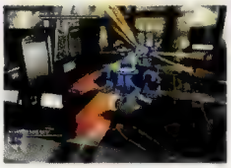
D+ International srl Via Aquileia 35/E Bollate (MI)

RICERCHIAMO AGENTI DI ZONA

Hard Edge

Un picchiaduro a metà strada fra lo sparatutto alla **Tomb Raider** e l'adventure alla **Resident Evil**. Cosa, cosa, cosa?

Versione:	Europea
Casa:	Sunsoft
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita:	Luglio
Genere:	Azione

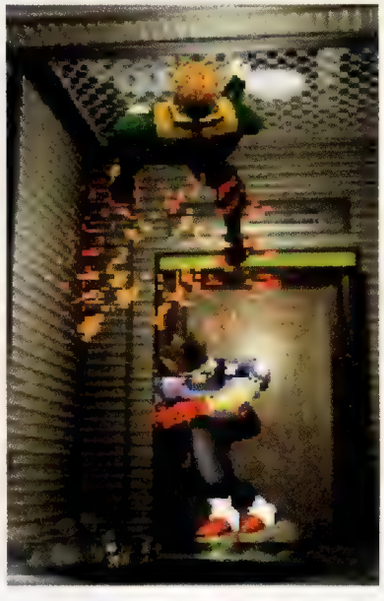


▲ Come in Resident Evil le scenografie di Hard Edge sono interamente pre-renderizzate.

E' l'anno terrestre 2046. Il progresso tecnologico ha compiuto un passo in avanti di troppo. Diciamo pure "un passo più lungo della gamba". I robot cominciano a sostituire gli uomini in ogni attività sociale e soprattutto in ambito militare. Machinery Gear Corporation, una grossa società dedicata alla ricerca e sviluppo di materiale bellico avanzatissimo, è stata insediata da un gruppo di terroristi pronti ad impiegare come strumento di ricatto i letali gioiellini custoditi nello stabilimento di Machinery Gear Corp. Alla guida di uno speciale team anti-terrorismo, il giocatore è chiamato ad intervenire sul luogo e rimettere le cose a posto.

I quattro membri del gruppo vengono tutti comandati dal videogiocatore che ha facoltà di selezionare di volta in volta quello che preferisce. **Hard Edge** è strutturato in maniera tale che l'avanzamento nel gioco richieda la collaborazione di tutti i quattro protagonisti (Alex, Michelle, Rachel e Burns), ognuno distinto per caratteristiche prestazionali ed arma impiegata (pistola, coltello e così via). Quando uno di loro incontra un ostacolo insormontabile (come una porta chiusa dall'esterno), il giocatore può rimediare impiegando uno degli altri tre membri del team disposti in diverse zone dell'area di gioco (facendogli sbloccare la serratura della porta, ad esempio). Supporta l'originalità di questo *concept* un'efficace strizzatina d'occhio a **Resident Evil**. Le scenografie pre-renderizzate fanno da cornice ai combattimenti condotti dai personaggi poligonali mentre una regia virtuale segue la scena dal punto più conveniente (si spera). *Frame rate* ancorato ai 30 fotogrammi al secondo assicura Sunsoft. A differenza del titolo Capcom, **Hard Edge** è marcatamente orientato verso l'azione e il *puzzle solving*. Oltre all'armamentario *standard* (non modificabile durante il gioco – non esistono armi da raccogliere, ma solo *medikit*, chiavi d'accesso ed alcuni oggetti utili alla risoluzione di alcuni semplici enigmi) ogni personaggio annovera un discreto numero di mosse d'attacco eseguibili premendo in sequenza specifiche combinazioni di tasti combinabili, inoltre, in piccole *combo* dal potere distruttivo. Da un certo punto di vista, **Hard Edge** si potrebbe definire come l'incrocio fra **Resident Evil** ed un modesto *beat'em up* (caratteristica in comune con il promettente **Rasetsu No Ken** di Konami cfr. **SPC** 58). Sarà interessante verificare l'efficacia di questa particolare struttura di gioco.

Uscito a dicembre del 1998 in Giappone, **Hard Edge** è stato vittima della totale catatonia del reparto *marketing* Sunsoft nipponico ed è pertanto passato totalmente inosservato. La divisione europea della *softco* sembra invece più attiva ed ha quantomeno annunciato l'imminente commercializzazione della conversione in PAL. Nella speranza di scoprire in **Hard Edge** un piccolo gioiello videoludici ingiustamente ignorato, **SPC** rimanda alla recensione sul prossimo numero.



Chipstation

Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

Accessori per Sony Playstation, Sega Saturn, Nintendo 64 e Game Boy.
TUTTI I GIOCHI ORIGINALI.

Sfrutta al massimo la tua Playstation

da L. 29.000

Power Wing
Dual Shock

da L. 6.500

Memory Card
1 Mb - 15 blocchi

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Questa periferica usa una Flash Rom Bios e, collegata posteriormente alla porta parallela della console, consente di avviare immediatamente, qualunque tipo di CD (anche backup e importazione), senza bisogno della modifica. Collegandola al PC tramite l'apposita scheda, può essere programmata e può riversare su HD le informazioni contenute nelle memory card.

Inserendo alcuni codici (Cheat Codes per Action Replay!), facilmente reperibili, si possono avere le seguenti opzioni:
1) maggiori "vite" dei personaggi dei vostri giochi preferiti;
2) piu' "energia";
3) accesso a livelli di gioco prima inaccessibili.

Action Replay
Più potenza ai tuoi giochi

da L. 25.000

Controlpad PS8
Slow Motion a tre velocità

da L. 6.000

Disponibile listino rivenditori

PC Comm Card
Per programmare la Action Replay

L. 100.000

Visitate il nostro sito Internet

www.chipstation.com

Ultime novità * Catalogo completo dei prodotti * Listini aggiornati * Acquisti on-line * Supporto tecnico

Rivenditori dei prodotti Chipstation in Italia

SICILIA

Computer Time
Via Filocomo, 16 - 95125 Catania
Tel/fax 095-433801

Future Times
Via della Regione, 194/A - S. G. La Punta (CT)
Tel/fax 095-7511359

Infoplanet di Antioco Stefano
Via A. Leanti, 14 - 90141 Palermo
Tel. 091/3432419

Compulab Elettronica
Via Mosco, 43 - 96100 Siracusa
Tel. 0931/483430
Fax 0931/62193

CALABRIA

Tecnomatica Service
Via S.Lucia, 45 - 87100 Cosenza
Tel. 0984/796105 - 0338/2414975

LAZIO

A.M. TV Center di Alessandro Magnate
Assistenza specializzata Sony
Via Cernaia, 30 - Frascati (Roma)
Tel. 06/94298005

Infostart S.r.l.
Rivenditore PC e accesori
Via delle Azzorre, 350 - Ostia Lido (Roma)
Tel. 06/5694974

PIEMONTE

Microdata di Matteo Mertino
Via Durando, 7 - 14037 Portacomaro (AT)

VENETO

Elettrosystem di Mario Dal Gesso
Calle Corona, 53/A - 30015 Chioggia (VE)
Tel/fax 041/405530 - 0335/6225720

Ricerchiamo rivenditori in tutta Italia

I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars.

UEFA Striker

Dopo aver assistito a uno dei campionati più squallidi che la storia ricordi, pensavate forse di poter passare un'estate tranquilla senza calcio? Illusi...

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Rage
Data d'uscita:	Estate
Genere:	Sportivo

Se c'è una qualità che molto spesso è assente all'interno delle *software house* sparse per il pianeta è l'onesta. Intendiamoci, non è che i programmatori vadano in giro a rubare i portafogli ai grafici o viceversa, ma a volte sembra che i team di sviluppo se ne stiano chiusi in una capsula spazio-temporale e che sembrino convinti che il proprio titolo sia in assoluto il più bello/giocabile/originale/tecnologicamente avanzato, quando in realtà sono usciti dieci giochi concorrenti che valgono almeno il doppio. Un errore questo in cui non sembrano incorrere i membri di Rage con il loro **UEFA Striker**: *"Anche se abbiamo alle spalle diversi anni di esperienza con i vari Striker, il primo dei quali risale al periodo di Amiga e Atari ST, cerchiamo di stare coi piedi per terra"* ci ha spiegato Trevor Williams, uno dei capoccia di Rage, durante una recente visita ai loro studi di Birmingham. *"In questi anni abbiamo giocato un sacco ai vari ISS Pro e FIFA, tanto per non fare nomi: il calcio della Konami è semplicemente eccezionale come giocabilità e non so se alla fine riusciremo a batterlo"*. Lo stupore dipinto sulle nostre facce ad una simile affermazione costringe Trevor ad una spiegazione: *"Chiariamo subito che non stiamo realizzando un titolo mediocre; non è ovviamente nostra intenzione. UEFA Striker sarà sicuramente superiore a ISS Pro '98, ma è probabile che quando lanceremo il nostro gioco, Konami se ne uscirà con una versione migliorata di Winning Eleven ed è probabile che, in quanto a giocabilità, sia superiore a UEFA Striker. In compenso il nostro gioco ha molte qualità che ritengo imbattibili. Tanto per cominciare, l'engine di UEFA Striker è il migliore che si sia mai visto in un gioco del genere: non ci sono rallentamenti o indecisioni nello scrolling e le animazioni dei giocatori scorrono via fluide come se niente fosse"*. In effetti, Rage ha speso molto tempo nel realizzare le animazioni dei giocatori di **UEFA Striker**: proprio per questo motivo, quando si è trattato di lavorare sul *motion capture* i programmatori inglesi hanno optato per un calciatore di una lega minore piuttosto che su una stella della Premier League. *"Certo, avremmo potuto vantarci di aver utilizzato Vialli o Shearer per il motion capture, ma sinceramente non c'interessa"* spiega Trevor. *"Il nostro scopo era quello di realizzare delle animazioni realistiche e per far ciò avevamo bisogno di qualcuno che potesse lavorare con noi almeno per una settimana, eseguendo una serie di azioni su nostra richiesta. Sinceramente, a parte la spesa inusitata, non credo che nessun calciatore della Premier League avrebbe avuto un'intera settimana da dedicarci"*. Quello a cui non hanno rinunciato gli autori di **Striker**, però, è un nome di richiamo per il proprio titolo: in Inghilterra il gioco verrà venduto come **Ruud Gullit Striker**. Gli appassionati italiani dovranno invece "accontentarsi" del commento localizzato, affidato stavolta alla coppia Longhi -Galli.

▲ **Esisterà, in qualche angolo remoto del pianeta, un team di sviluppo "normale"?**

UEFA Striker dovrebbe veder la luce in agosto o al più tardi in settembre. Al momento, i programmatori di Rage stanno lavorando sull'Intelligenza Artificiale (i portieri allo stato attuale delle cose sono fin troppo bravi e segnare può diventare un'impresa), sull'enorme *database* del gioco, che, fortunatamente, includerà i nomi "veri" dei calciatori e su optional e *cotillon* vari, come un simpatico sottogioco che appare durante i caricamenti, in cui bisogna indovinare la posizione della palla da calcio su un'immagine in computer grafica. Della serie "non sappiamo più cosa inventarci"...

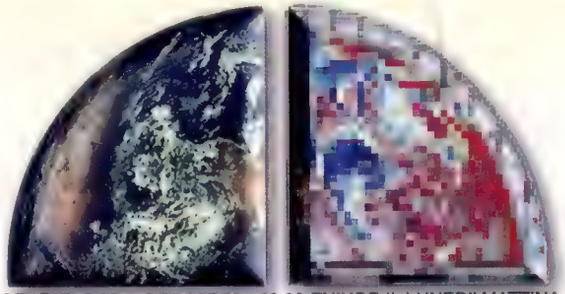
▼ **I controlli di UEFA Striker sono piuttosto semplici: i programmatori di Rage hanno cercato do rendere il titolo giocabile sin dalla prima partita.**

▼ **Gli stadi sono stati disegnati da zero, ma alcuni di essi sono davvero spettacolari.**

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Mail Street - Modena Tel. (059) 36 66 26 http://www.mainstreet.it
PROGETTO GRAFICO:

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION	PAL	249000
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	59000
ACTUA SOCCER 2	PAL	59000
ACTUA TENNIS	PAL	89000
ADIDAS POWER SOCCER. 98	PAL	79000
AGENT ARMSTRONG	PAL	79000
AKUJI	PAL	99000
ALIEN TRILOGY	PAL	49000
ALL STAR TENNIS	PAL	95000
ALLIED GENERAL	PAL	89000
ALUNDRA	PAL	95000
APOCALYPSE	PAL	95000
ASSAULT	PAL	95000
ASTERIX	PAL	95000
ASTEROIDS	PAL	89000
ATLANTIS	PAL	95000
AZURE DREAMS	USA	49000
BABY UNIVERSE	PAL	49000
BASS LAND. + CANNA PESCA	JAP	299000
BASS MASTER CLASSIC T.E.	PAL	95000
BATMAN FOREVER	USA	49000
BATTLE ARENA NI TOSHINDEN	JAP	49000
BEAST WARS	PAL	89000
BEAST WARS TRASFOR.	USA	49000
BIO FREACKS	USA	49000
BLAST RADIUS	PAL	69000
BLASTO	USA	49000
BLOODY ROAR	PAL	89000
BLOODY ROAR 2	JAP	139000
BLUE BREAKER BURST	JAP	119000
BOMBA 98	PAL	69000
BOMBERMAN WORLD	JAP	39000
BOMBERMAN WORLD	PAL	79000
BOTTOM OF THE 9th 99 BASEB.	USA	79000
BRAVO AIR RACE	USA	39000
BREAK POINT TENNIS	PAL	79000
BREATH OF FIRE 3	PAL	95000
BUG RIDERS	USA	39000
BUG'S LIFE	PAL	95000
BUST A GROOVE	JAP	39000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 4	PAL	89000
C1 CIRCUIT RACING	JAP	49000
C3 RACING	PAL	95000
CIVILIZATION 2	PAL	99000
CLASSIC GAMES ACTIV.	JAP	99000
COLIN MC RAE RALLY	PAL	99000
COMMAND & CONQUER	PAL	49000
COOL BOARDER 3	PAL	89000
COOL BORDERS 2	PAL	49000
COURIER CRISIS	PAL	79000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 3	PAL	89000
CRIME KILLER	PAL	89000
CRISIS CITY	JAP	59000
CRITICAL DEPHT	PAL	79000
CROC	PAL	49000
CYBERBOTS	JAP	99000
DARK MESSIAH	JAP	89000
DARKSTALKERS 3	USA	119000
DEEP BLUE	PAL	95000
DESCENT 2	PAL	59000
DISCWORLD 2	USA	39000
DISCWORLD NOIR	PAL	99000
DRIVER	PAL	99000
DUKE NUKEM	PAL	79000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	PAL	89000
EARTHWORM JIM 3D	PAL	95000
FELONY	PAL	89000
FIFA 99	PAL	89000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	PAL	49000
FORMULA 1 98	PAL	95000
FUTURE COP L.A.P.D.	PAL	89000
G-POLICE	PAL	49000
GALAXIAN 3	JAP	39000
GEX 3D	PAL	69000
GHOST IN THE SHELL	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	USA	49000
GLOBAL DOMINATION	PAL	95000
GRAN TURISMO	PAL	89000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	89000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	JAP	99000
HEART OF DARKNESS	PAL	95000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES	PAL	49000
HUGO	PAL	89000
INTER. S. STAR SOCCER PRO 98	PAL	99000
INTERN. S. STAR SOCCER PRO	PAL	59000
INTERN. S. STAR SOCCER DEL	PAL	59000

SONY PLAYSTATION

INVASION	PAL	89000
JOE BLOW	PAL	99000
JURASSIK PARK LOST WORLD	PAL	49000
K1 ARENA FIGHTERS	PAL	79000
KULA WORLD	PAL	89000
KURUSHI	PAL	79000
LEGACY OF KAIN	PAL	79000
LEGACY OF KAIN 2 S. REAVER	PAL	99000
LEGEND	PAL	95000
LETHAL ENFORCERS	PAL	89000
M.OWEN W LEAGUE SOCCER 99	PAL	95000
MADDEN 99	PAL	95000
MAXIMUM FORCE	PAL	89000
MEDIEVIL	PAL	89000
MEGA MEN X4	PAL	89000
MEGAMEN 8	PAL	89000
MEGAMEN LEGEND	PAL	89000
MEN IN BLACK	PAL	95000
METAL GEAR SOLID	PAL	99000
MICROMACHINES V3	PAL	55000
MORTAL KOMBAT 4	PAL	95000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	PAL	89000
MOTO RACER 2	PAL	95000
MUSIC	PAL	79000
NAGANO WINTER	JAP	49000
NAMCO VOL. 5	JAP	49000
NASCAR 98	PAL	79000
NBA LIVE 99	PAL	95000
NHL 99	PAL	95000
NHL FACE OFF 99	PAL	79000
NHL POWERPLAY 98	PAL	89000
NINJA SHADOW OF DARK	PAL	95000
O.D.T.	PAL	79000
ODDWORLD 2 ABE'S EXODDUS	PAL	95000
ODDWORLD ABE'S ODISSEE	PAL	49000
OMIKRON: THE NOMAD SOUL	PAL	99000
ONE	PAL	59000
OVER BLOOD 2	JAP	59000
OVERBLOOD	PAL	79000
OVERBOARD	PAL	79000
PANDEMONIUM	PAL	49000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PARASITE EVE	USA	129000
PEAK PERFORMANCE RACING	USA	49000
PERFECT ASSASSIN	PAL	89000
PERFECT WEAPON	PAL	69000
PFA SOCCER MANAGER	PAL	95000
PITFALL 3D	PAL	89000
PLAYER MANAGER 99	PAL	95000
POINT BLANK	PAL	79000
PREMIER MANAGER 99	PAL	95000
PRO 18 WT GOLF	PAL	95000
PROJECT GAIARAY ROBOT	JAP	49000
PSYBADEK	PAL	79000
QUAKE 2	PAL	95000
R-TYPES	PAL	95000
RAGE RACER	PAL	89000
RALLY CROSS 2	PAL	79000
RAYMAN 2	PAL	95000
REBEL ASSAULT 2	PAL	89000
RED ALERT RETAILATION	PAL	95000
RESIDENT EVIL	PAL	49000
RESIDENT EVIL 2	PAL	109000
RETRO	PAL	89000
RETURN FIRE	PAL	69000
RIDGE RACER REVOLUTION	PAL	49000
ROAD RASH 3D	USA	49000
ROCK & ROLL RACING 2	PAL	89000
ROLL CAGE	PAL	89000
ROSCO MC QUEEN	PAL	79000
ROUGUE TRIP	USA	109000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	89000
SAN FRANCISCO RUSH 2 EXTR.	PAL	95000
SCARS	PAL	95000
SENSIBLE SOCCER CLUB EDIT.	PAL	95000
SENTINEL RETURN	PAL	49000
SHAO LIN	PAL	95000
SILENT HILL	USA	119000
SILHOUETTE MIRAGE	JAP	59000
SNOW BREACK EXTREME	JAP	39000
SNOW BREAK EXTREME	PAL	89000
SOUKAIGI	JAP	109000
SOUL BLADE	PAL	49000
SOUL CALIBUR	JAP	139000
SPACE INVADERS	PAL	69000

SPACE JAM	PAL	79000
SPIDER	PAL	69000
SPYRO THE DRAGON	PAL	89000
STAR WARS DARK FORCES	PAL	89000
STAR WARS MAST. TERAS KASI	PAL	89000
STREET FIGHTER COLLEC.	PAL	89000
STREET RACER	USA	39000
SUPER MATCH SOCCER	PAL	79000
SUPER PANG COLLECTION	PAL	89000
SUPER PUZZLE FIGHTER II	PAL	79000
SUPERMAN	USA	119000
SYNDICATE WARS	PAL	79000
SYPHON FILTER	USA	119000
T'AI FU	PAL	89000
TAIL CONCERTO	JAP	39000
TALES OF DESTINY	USA	119000
TECMO SUPER BOWL	USA	49000
TEKKEN 2	PAL	49000
TEKKEN 3	PAL	95000
TENCHU	USA	49000
TENCHU	PAL	95000
TEST DRIVE 4	USA	49000
TEST DRIVE 4	PAL	79000
TEST DRIVE 5	PAL	95000
TETRIS PLUS	PAL	89000
THE CONTRACT	USA	119000
THE FIFTH ELEMENT	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TIGER WOODS 99 GOLF	PAL	95000
TIME COMMANDO	PAL	79000
TIME CRISIS	PAL	49000
TIME CRISIS + GUN	PAL	129000
TOCA TOURING CAR	PAL	49000
TOCA TOURING CAR 2	PAL	99000
TOMB RAIDER 3	PAL	95000
TOMBI	PAL	89000
TRACK & FIELD	PAL	49000
TRUE PINBALL	PAL	49000
UNHOLY WAR	PAL	89000
V-BALL	PAL	89000
V-RALLY	PAL	49000
VERSAILLES	PAL	79000
VICTORY BOXING 2	PAL	95000
VICTORY BOXING 2	PAL	95000
VIGILANTE 8	USA	49000
VIVA SOCCER	PAL	95000
VMX RACING	PAL	89000
VR BASEBALL 99	PAL	95000
VS	PAL	79000
WARCRAFT 2	PAL	79000
WARGAMES	PAL	95000
WAYNE GRETZY HOCKEY 98	PAL	79000
WCW NITRO	PAL	89000
WILD 9	PAL	95000
WILD ARMS	PAL	89000
WING OVER 2	PAL	95000
WIPEOUT 2097	PAL	49000
WORLD CUP 98	PAL	89000
X MEN CHILDREN THE ATOM	PAL	89000
X MEN VS STREET FIGHTER	PAL	95000
XEVIOUS 3D	PAL	79000

DREAMCAST

DREAMCAST	JAP	699000
BLUE STINGER	JAP	149000
CLIMAX LANDERS	JAP	149000
EVOLUTION	JAP	139000
GEIST FORCE	JAP	149000
GODZILLA	JAP	139000
INCOMING	JAP	139000
MONACO GP	JAP	139000
PEN PEN	JAP	139000
POWER STONE	JAP	139000
PUJO PUJO	JAP	139000
SEGA RALLY 2	JAP	139000
SENGOKU TURB	JAP	99000
SONIC	JAP	139000
SUPERSPEED RACING	JAP	149000
TETRIS 4D	JAP	119000
THE HOUSE OF THE DEAD 2	JAP	149000
VIRTUA FIGHTER 3	JAP	149000

PlayStation

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER
SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE £ 29.000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

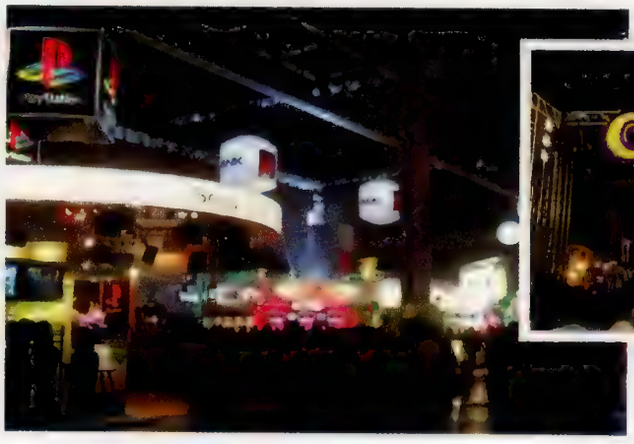
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

Big in Japan

a cura di Diego Cortese

19 marzo 1999. Makuhari Messe, Chiba. Si aprono davanti a lunghe file di giornalisti ed invitati le porte dell'edizione primaverile del *Tokyo Game Show*. In realtà è solo una piccola avanguardia della folla che ha invaso la mostra nei due giorni successivi. A districarsi tra code interminabili e stand psichedelici abbiamo mandato il nostro corrispondente dal Giappone Nicolas Di Costanzo.

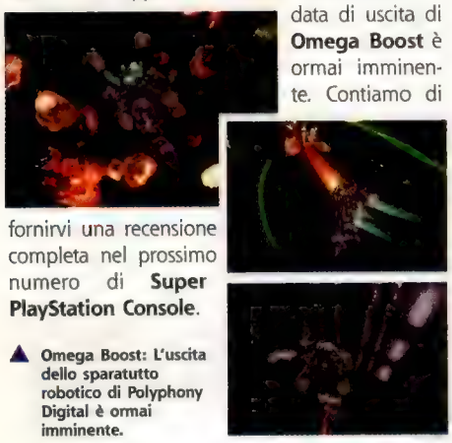


Con i suoi 164.488 spettatori, l'edizione primaverile del *Tokyo Game Show* '99 ha battuto ogni precedente record di afflusso di pubblico, pubblico giunto principalmente negli ultimi due giorni della mostra, quando l'accesso era consentito anche ai non addetti al settore. Nonostante l'uscita di Dreamcast, la percentuale di produzioni dedicate alla console Sony è rimasta invariata rispetto alla scorsa edizione della fiera: PlayStation vantava infatti il 43.3% dei titoli mostrati contro gli 11% della nuova macchina Sega. La rimanente parte dei giochi è stata divisa tra Saturn, PC e le macchine dedicate al divertimento portatile. Game Boy Color, Wonderswan e Neo Geo Pocket Color si sono aggiudicati percentuali rispettivamente del 10,7%, del 9,8% e del 5,7%, a conferma del rinnovato interesse che il mondo videoludico sta avendo per questo tipo di console. Il titolo più impressionante dello show è stato sicuramente **Shen Mue** di Sega per Dreamcast. Il titolo era mostrato in quattro differenti demo giocabili, che illustravano gli elementi principali in cui il gioco è diviso. Il frutto dell'ingegno di Yu Suzuki si è rivelato straordinario, soprattutto dal punto di vista grafico, con animazioni estremamente fluide ed un elevato livello di dettaglio. Era difficile credere che tutta quella mole di grafica fosse gestita in tempo reale con una tale disinvoltura. Peccato che per vedere **Shen Mue** nei negozi dovremo attendere fino ad agosto... Un secondo titolo che ha impressionato il pubblico presente era la conversione, pronta al 30%, di **Soul Calibur** per Dreamcast. Namco ha veramente compiuto un miracolo dimostrando, se ce ne fosse ancora bisogno, la propria superiorità nei confronti delle case di sviluppo a cui si rivolge normalmente Sega per le proprie conversioni (leggi Genki). Al momento, **Soul Calibur** è l'unico titolo in produzione per Dreamcast da parte di Namco: la casa giapponese intende infatti esaminare i risultati delle vendite del gioco prima di realizzare altre conversioni. La fiera ha inoltre visto la comparsa di numerosi cloni di **Bio Hazard** come

Count-Down Vampire di Bandai, **Carrier** di Jaleco e **Blue Stinger** di Sega. Per quanto interessanti, queste avventure grafiche horror hanno però poco a che spartire con l'originale. I titoli più popolari tra quelli presentati per PlayStation sono stati il promettente **Dino-Crisis** di Capcom, il *sequel* di **Secret of Mana** di Square ed il *rhythm game* di Konami **Dance Dance Revolution**. Grandi assenti allo show erano **Gran Turismo 2** e la nuova PlayStation: l'unico riferimento di Sony riguardo a quest'ultima era un cartello, scritto in inglese e giapponese, che informava il pubblico presente sul fatto che non sarebbero state date informazioni relative alla PlayStation di nuova generazione al *TGS*. A quanto pare Sony non si sente ancora pronta per il confronto diretto con la nuova macchina Sega...

Omega Sony

Le attrazioni principali dello stand Sony erano gli spettacoli organizzati per pubblicizzare **Um Jammer Lammy** e le demo giocabili del promettente **Omega Boost**: per accedere a quest'ultimo era persino necessario assistere ad un *briefing* sulla missione come se si trattasse di un'operazione militare. E tutto per due minuti di gioco! Una volta testata, la *demo* ha rivelato una meccanica non proprio all'altezza dell'incredibile livello di dettaglio: il core del gioco si limita infatti ad agganciare i bersagli con il proprio mirino e a colpirli con tre differenti tipi di armi. La somiglianza con **Panzer Dragoon** non è casuale: pare infatti che tra i membri di Polyphony Digital vi siano ex-sviluppatori di Team Andromeda. La data di uscita di **Omega Boost** è ormai imminente. Contiamo di fornirvi una recensione completa nel prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



▲ **Omega Boost: L'uscita dello sparatutto robotico di Polyphony Digital è ormai imminente.**

Soul Combat Namco

Oltre che al sopracitato **Soul Calibur** per Dreamcast, Namco ha mostrato una versione praticamente ultimata di **Ace Combat 3: Electrosphere**. Ad eccezione di alcuni momenti in cui il campo visivo è abbastanza ridotto, la *demo* ha confermato l'eccezionale livello grafico del gioco. Impeccabile anche la sequenza introduttiva in FMV, sia nel soggetto che dal punto di vista puramente visivo. Migliorata rispetto ai precedenti episodi anche la meccanica di gioco che vede ora un ruolo più attivo dei gregari durante la missione. Namco prevede di distribuire **Ace Combat 3: Electrosphere** in Giappone il 27 maggio, mentre la versione occidentale dovrebbe essere disponibile prima della fine dell'anno. L'*action RPG* **Dragon Valor** è stato mostrato solo sotto forma di filmato da quello che si è potuto vedere, il gioco vanta splendidi effetti di luce e trasparenze. Impressionante il modo in cui è stato concepito visivamente l'incantesimo d'invisibilità: l'effetto è simile al sistema di mimetizzazione visto in *Predator* o *The Ghost in the Shell*. Nessuna data di uscita del gioco è stata al momento annunciata.

▲ **Per quanto gli aerei di Ace Combat 3 Electrosphere non siano reali, bisogna ammettere che sono estremamente futuribili.**

▲ **Rival Schools United by Fate 2 vanta dieci personaggi inediti, di cui due utilizzabili nel picchiaduro.**

SNK Vs. Capcom

Al *Tokyo Game Show* Capcom ha mostrato sotto forma di video gli attesi **Bio Hazard: Code Veronica** per Dreamcast e **Dino Crisis** per PlayStation. Entrambi i giochi non hanno deluso le aspettative del pubblico presente, rivelandosi graficamente straordinari e pieni di atmosfera. Nel maxi-schermo dello stand Capcom era inoltre possibile vedere alcuni filmati relativi a **Rival Schools United by Fate: Evolution 2**. Il gioco non si limita ad essere una simulazione scolastica e di appuntamenti, ma contiene anche una versione migliorata del picchiaduro originale e svariati sottogiochi: tra essi vi sono un *rhythm game* ed una maratona che metterà alla prova la resistenza dei vostri polpastrelli. La rosa dei personaggi disponibili è lievitata a dieci, ma solo due di essi sono impiegabili nel picchiaduro: Nagare, un appartenente del club di nuoto, e l'appassionata di giornalismo Ran. E' confermata la compatibilità con Dual Shock e PocketStation: quest'ultima viene utilizzata per giocare ad alcuni mini-game che consentono d'incrementare le caratteristiche dei personaggi. **Rival Schools United by Fate: Evolution 2** sarà distribuito in Giappone a partire da giugno. In forma giocabile erano presenti **Tron ni Kobun** e **Gaia Master**. Il primo gioco ci è parso particolarmente divertente e decisamente più definito rispetto al suo predecessore. Stando ai depliant diffusi al *TGS*, il titolo sarà compatibile con PocketStation. **Gaia Master** è un nuovo *card battle game* che consente la partecipazione contemporanea di quattro persone. La meccanica di gioco subisce alcune variazioni a seconda dei personaggi selezionati: un titolo fin troppo originale da parte di Capcom, la cui commercializzazione nel nostro Paese in forma ufficiale è alquanto dubbia. Il mercato giapponese dovrebbe riceverlo a partire da quest'estate. Al *Tokyo game Show* si è inoltre avuta la conferma di una voce diffusa su Internet alcuni mesi fa: Capcom e SNK hanno stipulato un accordo per lo scambio reciproco dei propri personaggi in produzioni future. La prima console a fruire di questo "patto" è il Neo Geo Pocket Color, per il quale verranno realizzati tre *card battle game* con protagonisti tutti i personaggi delle due case di Osaka. Intitolato **SNK vs. Capcom: The Card Game**, il gioco sarà seguito entro l'inverno da un picchiaduro sempre intitolato **SNK vs. Capcom**. Quest'ultimo verrà realizzato anche per Dreamcast e in versione *coin-op*. Alla propria nuova console portatile a colori, SNK ha dedicato un ampio spazio nel suo stand: la console ci è parsa decisamente migliore rispetto alla versione monocromatica, sebbene la qualità del monitor del Game Boy Color rimanga ancora imbattuta.

▲ **Tron ni Kobun: Il sequel di Rockman Legend è decisamente più definito del proprio predecessore.**

Konami Dance Freaks

Lo stand Konami era, come al solito, invaso dai *rhythm game*. **Dance Dance Revolution** attirava folle di giapponesi intente a sfidarsi sugli appositi tappetini di controllo. La conversione per PlayStation è estremamente fedele all'originale sia dal punto di vista grafico che nella risposta del bizzarro *controller*. Il titolo ci è parso particolarmente divertente se giocato da soli e addirittura irresistibile se affrontato in coppia. Auguriamoci che, viste le prime timide apparizioni dei *rhythm game* nelle sale europee, venga importato ufficialmente anche in occidente. Per dimostrare la compatibilità della conversione con il *coin-op*, allo stand era presente una versione a gettoni del gioco dotata di *slot* per *memory card*. Nello stand Konami erano inoltre presenti svariati *sequel* di **Beatmania** e alcuni cabinati di **Guitar Freaks,** come al solito attorniati da decine di fanatici giapponesi. Per quanto riguarda i generi non musicali per PlayStation, si è visto solo una breve e poco esplicativa *demo* di **Rasetsu no Ken**: una scelta incomprensibile da parte di Konami, vista l'imminente uscita del gioco.

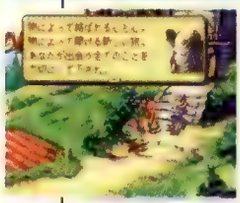
▲ **I salvataggi di Dance Dance Revolution per PlayStation sono compatibili con quelli del coin-op.**

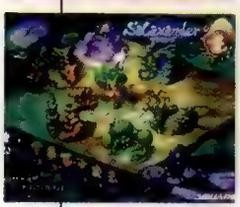
Square Lagoon

Squaresoft ha sorpreso il pubblico presente mostrando l'assolutamente inatteso **Front Mission 3** che, grazie alla sensibile riduzione dei tempi di caricamento, presentava una giocabilità molto vicina all'eccezionale primo episodio della saga. Allo stand era inoltre mostrati il gioco d'azione poligonale **Cyberorg**, che non sembrava

Big in Japan

Seiken densetsu the Legend of mana





Nonostante sia nata in un periodo di minore popolarità dei giochi di ruolo, la saga di **The Secret of Mana** è una delle più conosciute sia in Giappone che Occidente: merito della straordinaria giocabilità che rendeva il titolo Square adatto anche all'utenza comune. Potete quindi immaginarvi la calca che si era formata davanti allo stand della casa nipponica per poter ammirare il quarto episodio della serie. Non senza sforzi, siamo comunque riusciti ad esaminare attentamente il gioco. Sebbene ad una prima analisi appaia molto simile ai capitoli precedenti, **Seiken Densetsu The Legend of Mana** presenta alcune modifiche sostanziali. Il sistema di combattimento rimane di tipo *arcade*, ma ora sono disponibili molte più azioni di gioco come saltare, abbassarsi, correre e bloccare gli attacchi. Utilizzando l'innovativo *Action Edit System* è possibile combinare queste mosse per realizzare nuovi colpi più potenti. Le tecniche così realizzate vengono poi assegnate ai tasti laterali del pad per facilitarne l'utilizzo. Come in passato vi sono tre personaggi sullo schermo, due dei quali gestiti dalla CPU. Un secondo giocatore può prendere il controllo di uno di essi in modo da facilitare l'utilizzo degli attacchi sincronizzati. In **The Legend of Mana** vi sono solo due protagonisti, la cui storia si evolve però con le decisioni del giocatore. Grazie al nuovo *Land Make System* è possibile creare la propria mappa di gioco ed influenzare così la trama della storia. All'inizio dell'avventura, il mondo di **The Legend of Mana** è costituito solo dal villaggio del protagonista. Ogni volta che si completa un capitolo del gioco si ottiene un artefatto che, posizionato sulla mappa, crea una nuova area esplorabile. Ogni territorio possiede un potere magico (Mana) basato sugli elementi: questa forza influenza le aree circostanti, alterandone l'aspetto. Sono quindi possibili numerose combinazioni differenti a tutto vantaggio della longevità del gioco. Per quanto interamente bidimensionale, **The Legend of Mana** vanta un elevato livello di dettaglio e una grafica estremamente colorata, che faranno la gioia degli appassionati di RPG vecchio stile. Ottima anche la colonna sonora, almeno a giudicare dai brani ascoltati nella demo. Pronto al 55%, **Seiken Densetsu The Legend of Mana** sarà commercializzato quest'estate.

▼ Squaresoft ha confermato la possibilità di giocare a The Legend of Mana in coppia.

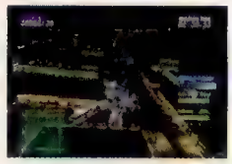
attirare molto l'attenzione dei presenti, l'atteso **Legend of Mana** e **Racing Lagoon**. Quest'ultimo, per quanto vanti un notevole dettaglio grafico, è molto lontano dall'estremo realismo offerto da **Gran Turismo**. Squaresoft ha infatti preferito un approccio più *arcade*, alla **Ridge Racer** per intenderci. **Racing Lagoon** sarà distribuito in Giappone il 27 maggio. Data l'ambientazione tipicamente nipponica, al momento un eventuale localizzazione del gioco appare ancora incerta.

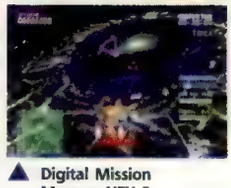
▲ Racing Lagoon: si gioca come un RPG, si guida come Ridge Racer.

Anime Bandai

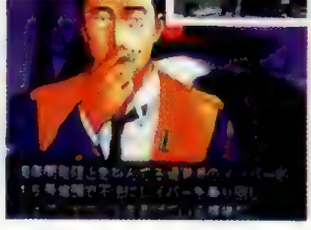
▲ MS Gundam Giren's Ambition: Per la prima volta si gioca dalla parte degli Zioni.

Tra gli stand delle altre terze parti PlayStation presenti allo show, il più impressionante era quello Bandai. Oltre a mostrare **Count-Down Vampire**, **Ichigeki** e **Silent Bombers**, ampiamente descritti a pag.40 e 41, Bandai ha presentato un ampio numero di titoli ispirati all'animazione giapponese. Tra essi citiamo i già annunciati **Neon Genesis Evangelion** per Nintendo 64, **Gundam Side Story 0079 - Rise from the Ashes** per Dreamcast e infine due giochi di Gundam per PlayStation: **G Generation-Zero** e **MS Gundam Giren's Ambition**. Presso i "cugini" di Bandai Visual era invece possibile vedere **Patlabor The Mobile Police**, **Macross Ai Oboeteimasuka**, **Digital Mission Macross VFX 2** e **Three Ones Heroes Battles**: Il primo titolo è un simulatore poligonale di *labor* basato sui film ispirati alla sere ideata da Masami Yuki. L'uscita del gioco è prevista per quest'estate. **Macross Ai Oboeteimasuka** è una conversione estremamente fedele di uno sparatutto bidimensionale uscito per Saturn un paio di anni fa. La sua commercializzazione nel mercato giapponese dovrebbe avvenire prima della fine di aprile. **Digital Mission Macross VFX 2** ci è parso estremamente più curato del suo mediocre predecessore. La grafica era ricca di dettagli ed effetti speciali e i combattimenti aerei offrivano una buona sensazione di velocità e dinamismo dell'azione. Un titolo da tenere assolutamente d'occhio quanto uscirà quest'estate. Infine **Three Ones Heroes Battles** è un *simulation RPG* ispirato alla nuova serie di *OAV* **Change! Getter Robo**. Invece di avere un esercito di *mech*, in questo particolare gioco di strategia bisogna gestire un gruppo di piloti composti da una trentina di membri. Le trasformazioni del vostro Getter Robo, e di conseguenza le sue caratteristiche, cambieranno a seconda dei tre piloti che sceglierete per formare il Getter Team. **Three Ones Heroes Battles** sarà distribuito a partire da quest'estate. Nello stand Bandai era inoltre presente il Wonderswan con i propri titoli di lancio. La macchina ha ottenuto ottimi risultati di vendita in Giappone: di conseguenza il supporto da parte delle case nipponiche è in continuo aumento.



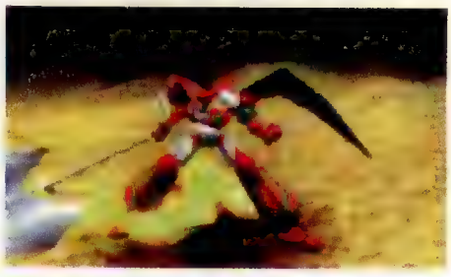


▲ Digital Mission Macross VFX 2: l'abilità degli sviluppatori Bandai nell'uso della grafica poligonale è decisamente aumentata.



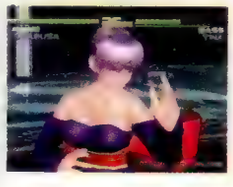
▲ Patlabor The Mobile Police: l'animazione dei Labor è buona, ma abbiamo ancora dei dubbi sulla giocabilità.

▼ La trama di Three Ones Heroes Battles è differente da quella degli OAV di Change! Getter Robo.



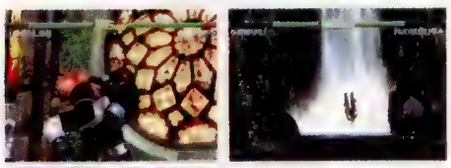
Short in TGS

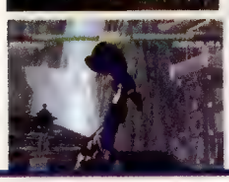
Tra i gli altri titoli presentati dalle terze parti PlayStation, **Dragon Quest VII** era sicuramente il più atteso. Sfortunatamente i numerosi fan accorsi allo stand Enix per ammirarlo si sono dovuti accontentare di un breve filmato. A questo punto l'uscita estiva appare piuttosto improbabile: saremo fortunati se il gioco verrà commercializzato a settembre. Enix ha inoltre presentato un nuovo RPG poligonale intitolato **Planet Laika**: nel gioco interpretate una ragazza incaricata di investigare circa un'energia malefica che infesta Marte. Giunti sul pianeta, la misteriosa forma energetica provoca la dispersione del gruppo di ricerca di Laika e



▲ Persona 2 conserva gli irritanti attacchi casuali del primo episodio.

scinde la sua personalità in quattro esseri differenti. Sfruttando i loro poteri, dovete risolvere i svariati enigmi che vi vengono proposti durante il gioco. La data di uscita di **Planet Laika** è prevista per quest'estate. Tecmo aveva in mostra la simulazione ippica **Gallop Racer 3** ed il *growing game* **Monster Farm 2**. Ad attrarre l'attenzione del folto pubblico era però un filmato che mostrava l'incredibile qualità grafica di **Dead or Alive 2** per Naomi e successivamente Dreamcast. Se Tecmo riuscirà a mantenere il medesimo dettaglio grafico nella versione casalinga del gioco, **Virtua Fighter 3TB** vi sembrerà un titolo realizzato dalla peggiore delle terze parti giapponesi (o forse lo è già?). Per concludere segnaliamo la presenza nello stand Atlus dell'imminente **Devil Summoner Soul Hackers** e di **Persona 2 Innocent Sin**. Il primo è una fedele conversione di un gioco di ruolo per Saturn, mentre il secondo è un *simulation RPG* dallo stile grafico originale e dalla splendida trama. L'unico difetto del gioco è rappresentato dalla frustrante frequenza degli attacchi casuali. Stando ad Atlus, lo sviluppo di **Persona 2 Innocent Sin** dovrebbe essere completato entro giugno.





▲ Mostrato solo sotto forma di filmato, Dead or Alive 2 ha lasciato incantato il pubblico presente.

Briefs From Outer Show

Tra le novità emerse dopo i tre giorni della fiera abbiamo la conferma ufficiale delle voci riguardanti l'uscita di una versione riveduta e corretta di **Tekken 3**. Il nuovo "Pugno d'Acciaio" presenterà una meccanica di gioco simile alla serie **Versus** di Capcom: gli scontri avverranno infatti tra coppie di personaggi che si avvicenderanno nell'arena di gioco mediante la pressione di un pulsante apposito. Il combattente che rimane a fare da riserva può recuperare parte dell'energia perduta durante l'incontro. Il tasto di scambio viene inoltre utilizzato per eseguire attacchi combinati. I protagonisti del gioco confermati sinora sono tutti quelli apparsi in **Tekken 3**, ma secondo indiscrezioni non confermate saranno disponibili tutti i personaggi introdotti nella serie. **Tekken 3 Tag Tournament** è basato su una versione potenziata del System 12: un'eventuale conversione per PlayStation appare quindi incerta, soprattutto a causa della ridotta memoria a disposizione della macchina Sony. Il *coin-op* dovrebbe essere distribuito nelle sale nipponiche a partire da giugno. Passando ad altro, Konami ha annunciato **Vandal Hearts 2: Gate above the Sky**, *sequel* del popolare *simulation RPG* uscito per PlayStation alcuni anni fa. Tra le innovazioni annunciate vi sono un maggior numero di livelli e ambientazioni, oltre ad una meccanica di gioco ampiamente migliorata. Konami ha inoltre dichiarato che il gioco utilizzerà un CD realizzato con uno standard differente rispetto ai comuni dischi PlayStation: che sia la soluzione finale contro la pirateria? L'uscita di **Vandal Hearts 2: Gate above the Sky** è prevista per il 27 maggio in Giappone. Concludiamo con una nuova avventura poligonale mostrata recentemente da Capcom, intitolata **Onimusha The Demon Warrior**. Il protagonista del gioco è un ninja incaricato di salvare la principessa del proprio signore rapita dagli sgherri di Nobunga. Il motore grafico è il medesimo di **Bio Hazard 2:** attendetevi quindi fondali bidimensionali, ersonaggi poligonali e inquadrature fisse. Capcom si è riservata di rilasciare in futuro ulteriori dettagli riguardanti il gioco; non mancheremo di fornirvi nuove informazioni appena si renderanno disponibili.

▲ Onimusha The Demon Warrior è il terzo gioco prodotto da Capcom ad utilizzare il motore di Resident Evil 2.

Front Mission 3

Front Mission 3 ha costituito la vera sorpresa dello show: nulla nei giorni precedenti lasciava presupporre la presentazione del gioco. Rispetto all'episodio precedente, sono stati azzerati i tempi di caricamento durante i combattimenti. Ora le animazioni degli scontri fra i *mech* avvengono immediatamente dopo l'esecuzione dell'attacco senza noiose e frustranti attese: un risultato importate ottenuto senza sacrificare in alcun modo il dettaglio grafico. Per quanto riguarda la meccanica di gioco, la principale innovazione consiste nella possibilità di uscire dal proprio *mech* e combattere a piedi oppure prendere il controllo di mezzi nemici abbandonati. E' inoltre possibile cannibalizzare i veicoli catturati per incrementare il proprio arsenale. Square prevede di distribuire **Front Mission 3** nella stagione estiva: attendetevi maggiori informazioni riguardo questo promettente gioco di strategia nei prossimi numeri di **SPC.**

▼ In Front Mission 3 sono finalmente stati eliminati gli odiosi caricamenti prima di ogni scontro.

GRIPHOLANDIA

▪Nocera Inferiore Via Citarella 9 bis ▪Salerno Via Marino Paglia 27/A

TEL. 089/254970 E-MAIL 089255080@IOL.IT

OFFERTE 3X2

Destruction derby 2	L. 49.900	Raystorm	L. 49.900
G. Police	L. 55.000	Spawn	L. 49.900
Micromachine V3	L. 49.900	Critical Depth	L. 49.900
Ridgeracer	L. 49.900	Spider	L. 55.000
Road Rush	L. 49.900	Balla Balzer Championship	L. 55.000
NBA PRO '98	L. 49.900	Autodestruct	L. 55.000
Command & Conquer	L 49.900	Extreme Snow break	L. 55.000
Alien Trilogy	L. 49.900	Nascar '98	L. 55.000
Porsche Challenge	L. 49.900	Pitball	L. 55.000
Death Trap Dungeon	L. 49.900	Forsaken	L. 55.000
Fade to Black	L. 49.900		
Riven	L. 55.000		
Pax Corpus	L. 55.000		
Tomb Rider	L. 49.900		
World Cup '98	L. 49.900		
Doom	L. 55.000		
Duke Nukem	L. 55.000		
Formula Kart	L. 55.000		
One	L. 55.000		
Formula 1 '96	L. 49.900		

ED ALTRE FANTASTICHE OFFERTE!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PAGAMENTI CON
CARTA AURA - CARTA SI - FINEMIRO - BANCOMAT

OFFERTE DEL MESE!!

FIFA 99 +CASTELVANIA
A SOLE L. 119.000
FORMULA 1 '99 + PRAMIER MANAGER
A SOLE LIREE 119.000

COMPRANDO DUE GIOCHI DELLA LISTA
IL TERZO TI VERRÁ REGALATO!!!

SPECIALE

Bandai, non solo Gundam...

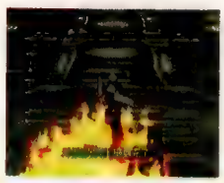
Da tempo Bandai sta cercando di rinnovare la propria immagine di casa specializzata in giochi di crescita e titoli ispirati all'animazione giapponese. Con questo scopo, durante l'ultimo *Tokyo Game Show* l'etichetta nipponica ha presentato tre nuovi titoli in fase di sviluppo, che saranno distribuiti durante l'anno. Vediamoli in dettaglio...

Silent Bombers

Versione:	Giapponese
Casa:	Bandai
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita:	Primavera
Genere:	Azione

Basato sul medesimo *concept* di **Bomberman** (Hudson), **Silent Bombers** è un gioco d'azione frenetico e coinvolgente. Ad eccezione dei primi livelli dedicati all'addestramento dei personaggi, tutte le arene di gioco sono ambientate in una gigantesca astronave, lunga più di 200 chilometri e chiamata Dante. Al suo interno, il protagonista Yutah Fate deve individuare e distruggere gli obiettivi che vengono di volta in volta indicati. L'arsenale a sua disposizione è composto da bombe caratterizzate dagli effetti più svariati come fuoco, paralisi o disintegrazione. Gli ordigni vengono posizionati vicino ai bersagli con un pulsante, mentre con un secondo tasto si provoca la loro detonazione. Possono essere piazzate contemporaneamente fino a due bombe, tecnica che risulta utile per abbattere gli edifici più grandi. Le armi a disposizione di Yutah possono anche essere impiegate contro i nemici posti in difesa dei bersagli: utilizzando un reticolo orientabile in ogni direzione, è possibile puntare le bombe contro i propri avversari per poi provocarne l'esplosione utilizzando il comando a distanza. Questo sistema di puntamento può essere regolato in modo da adattarlo ai differenti tipi di nemici., che comprendono robot in grado di muoversi ad elevate velocità ed elicotteri da combattimento. Oltre alle armi è possibile trovare nell'arena di gioco diversi *item* curativi. In molti casi per raggiungerli è necessario sfruttare le capacità di corsa, scatto e salto del personaggio. Distrutti tutti gli obiettivi previsti, il giocatore deve trovare l'uscita entro un determinato limite di tempo. Al termine di ogni *stage* bisogna affrontare un boss finale di grandi dimensioni. Nel gioco sarà inclusa una spettacolare sequenza introduttiva realizzata da Wilco Japan, lo staff responsabile delle splendide animazioni presenti nella saga di **Tekken** e in **Final Fantasy VII**. Se Bandai riuscirà a perfezionare il bilanciamento di difficoltà e la meccanica di gioco, **Silent Bombers** potrebbe diventare uno dei titoli più interessanti della *line-up* della casa giapponese per il '99.

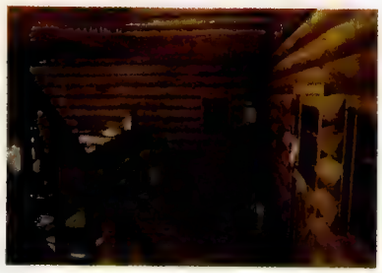
▼ **Le bombe possono essere impiegate sia contro le strutture che per difendersi dai nemici.**

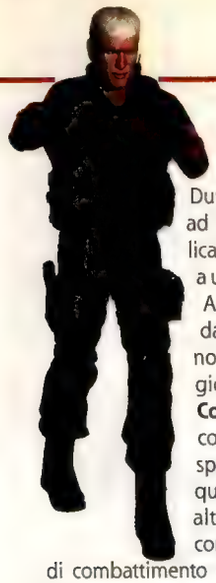


▼ **Gli ordigni esplosivi del protagonista vantano gli effetti più disparati.**

Count-Down Vampires

In questi ultimi anni i cloni di **Bio Hazard/ Resident Evil** si sono susseguiti a ritmo incessante; solo all'ultimo *Tokyo Game Show* ne sono stati presentati almeno tre. Tra questi vi è **Count-Down Vampires** di Bandai, *sequel* dell'inquietante avventura cinematografica **R?MJ**. Il gioco conserva il medesimo stile *gore* per quanto riguarda il soggetto e le ambientazioni, presentandosi però come un'avventura poligonale decisamente più interattiva. Uno degli elementi più interessanti del gioco è la fase di creazione iniziale del protagonista, selezionabile tra cinque personaggi differenti. Il giocatore può inserire svariati dati, inclusi nome e gruppo sanguigno: quest'ultimo influirà sulle sue capacità di trasformarsi in differenti tipi di vampiro. In **Count-Down Vampires** i personaggi vengono inoltre





influenzati dall'ambiente circostante. Durante la luna piena, ad esempio, i vampiri licantropi si trasformano automaticamente. Anche i tipi di mostri da affrontare dipendono dall'ambiente di gioco; il bestiario di **Count-Down Vampires** comprende più di 30 specie differenti, alle quali si aggiungono altrettanti personaggi comprimari. Il sistema di combattimento è gestito interamente in tempo reale. Il controllo è di tipo *arcade*, il giocatore può quindi agire direttamente sul personaggio sconfiggendo i nemici con attacchi speciali e poteri magici. Un altro elemento di gioco particolarmente interessante è la possibilità di scegliere tra due differenti visuali: in questo modo è possibile esplorare i livelli senza rischiare che gli elementi del fondale nascondano dettagli importanti. Bandai ha affermato di voler includere nel gioco più di 100 scenari differenti e circa 15 minuti di filmati in computer grafica. I dialoghi sono stati interamente realizzati in inglese, scelta che conferma l'intenzione della casa giapponese di voler esportare il gioco nel mercato occidentale. Per quanto possa apparentemente sembrare un clone di **Bio Hazard**, **Count-Down Vampires** si differenzia dall'avventura *horror* Capcom per la maggiore capacità di personalizzazione dei protagonisti e per la superiore flessibilità del sistema di combattimento. Un progetto ambizioso che ci auguriamo non venga irrimediabilmente rovinato dalla poca esperienza di Bandai in questo genere di giochi.

Versione:	Giapponese
Casa:	Bandai
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita:	Dicembre
Genere:	Avventura

Ichigeki

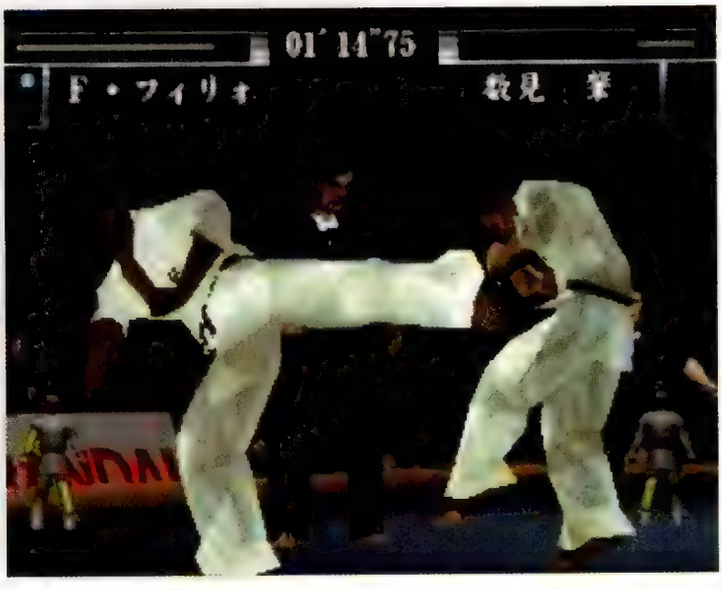
In Giappone convivono più o meno pacificamente due scuole di combattimento principali: la Seidokaikan, responsabile dell'organizzazione del K-1, e la più tradizionale, ma non meno "violenta", Gokushin Aikoka. Alcuni anni fa Xing ha realizzato una simulazione di Kickboxing ispirata al torneo giapponese K-1; ora è il turno di Bandai di realizzare una simulazione di karate inspirata alla rivale Gokushin Aikoka. Intitolato precedentemente **Gokushin Karate** appunto, **Ichigeki** è una simulazione di arti marziali estremamente realistica, realizzata in collaborazione di campioni del calibro di Francisco Alves, Felio e Kazumi Hajime, le cui controparti virtuali saranno naturalmente utilizzabili all'interno del gioco, comprese le loro tecniche di combattimento originali. Lo scopo del gioco consiste nel partecipare a svariati tornei cercando di diventare il miglior karateka giapponese.

Scelto un personaggio, bisogna allenare il suo fisico ed addestrarlo alle tecniche di combattimento. Terminata l'allenamento è possibile partecipare ai tornei. Prima di ogni incontro è richiesta una fase di riscaldamento necessaria ad aumentare la resistenza del personaggio. Durante il combattimento sono visualizzati due differenti indicatori di stato, la *Soul Gauge* e la *Damage Board*. La prima consiste in pratica nell'energia vitale e diminuisce in conseguenza ai colpi subiti. La Damage Board indica invece il danno inflitto nelle singole parti del corpo: quando queste vengono irrimediabilmente danneggiate, non sono più utilizzabili per tutto il resto dell'incontro. Addestrandosi con costanza ed impegno è possibile incrementare notevolmente sia la *Soul Gauge* che la resistenza del corpo del personaggio. L'allenamento può avvenire anche per mezzo di PocketStation. Combattendo contro svariati animali (più di 100 razze, stando a Bandai), il lottatore incrementa le proprie caratteristiche mentali. Dal punto di vista grafico, **Ichigeki** presenta un livello di dettaglio ridotto allo scopo di avvantaggiare al massimo la velocità di gioco. Ne risultano quindi scontri estremamente rapidi e frenetici in perfetto stile Gokushin Aikoka.

Versione:	Giapponese
Casa:	Bandai
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita:	Estate
Genere:	Picchiaduro

▼ Le animazioni delle tecniche di combattimento sono state realizzate mediante motion capture.

▼ Le singole parti del corpo dell'avversario possono essere rotte durante lo scontro.

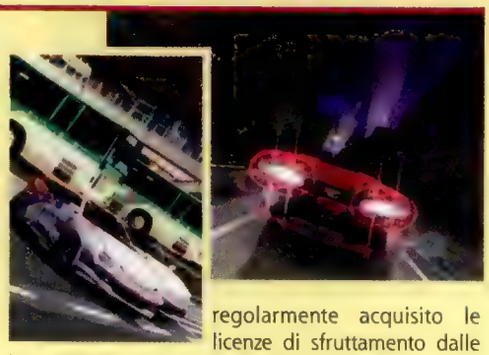


Briefs from the Outer Worlds

a cura di Erik Pede e Marcello Cangialosi

METROPOLIS STREET RACER

Con l'approssimarsi della commercializzazione di Dreamcast in Europa (prevista per settembre), le notizie sui titoli che verranno pubblicati in concomitanza con il lancio cominciano a farsi più corpose. Durante una conferenza stampa tenutasi il mese scorso a Liverpool, Sega Europe e Bizarre Creations (responsabili in passato per il ben noto **Formula 1** di Psygnosis) hanno diffuso un buon numero di dettagli relativi a **Metropolis Street Racer**, simulazione automobilistica sinora tenuta sotto strettissimo segreto. Tra le caratteristiche annunciate spiccano il numero delle città in cui il gioco avrà luogo (tre, ovvero Londra, San Francisco e Tokyo, tutte fedelmente ricostruite sulla base di decine di migliaia di fotografie e 30 ore di filmati), la presenza di un modello fisico a quattro ruote indipendenti estremamente sofisticato e l'utilizzo di una ventina di automobili reali per cui Bizarre Creations ha regolarmente acquisito le licenze di sfruttamento dalle rispettive case automobilistiche. Tra le vetture previste una Fiat Barchetta, una Toyota Celica Cabrio e una Alfa Romeo Spider, ma i responsabili del marketing lasciano intendere l'inclusione di ulteriori modelli prodotti da Mercedes (i candidati più accreditati rispondono ai nomi di CLK e SLK), Mazda, Renault, Rover (probabilmente con il marchio storico MG e la relativa spider MG-F) e Mitsubishi. Le modalità di gioco disponibili saranno due: la prima, definita *Classic Arcade*, sarà a sua volta suddivisa nelle opzioni campionato, sfida a tempo e sfida in *multiplayer* (con un quadruplo *split screen* attualmente al vaglio dei programmatori), mentre nulla è dato di sapere riguardo alla seconda modalità, chiamata *Gang Battle* (una sorta di *Story Mode*). Tra le altre caratteristiche peculiari di **Metropolis Street Racer** vale sicuramente la pena citare la perfetta riproduzione del rombo dei motori di ogni singola auto, l'audio tridimensionale deputato a generare tutti i suoni tipici di una grande città, il sistema di controllo interamente digitale e gli effetti atmosferici in tempo reale. Pare inoltre che Bizarre Creations abbia già intenzione di mettersi al lavoro sul seguito del gioco, la cui produzione sarebbe senza dubbio facilitata dall'esperienza acquisita dalla *softco* inglese nel corso dello sviluppo di **Metropolis Street Racer**.



SOUL CALIBUR UPDATE

In attesa di altri annunci ufficiali in merito alle prossime produzioni per Dreamcast targate Namco, non possiamo esimerci dal seguire lo sviluppo dell'incredibile conversione di **Soul Calibur** (seguito dell'ottimo **Soul Edge**, noto a sua volta come **Soul Blade** in Occidente). La versione definitiva, probabilmente in uscita a luglio, sarà, secondo Namco, addirittura superiore al *coin-op* originale (basato su tecnologia System 12 *PlayStation-based*) e sfrutterà al 100% le capacità poligonali del 128-bit Sega. A giudicare dalle immagini attualmente in circolazione, provenienti da una versione preliminare completa al 30%, c'è da credere ad ogni singola parola dei responsabili per la conversione. E ancora. Al pari di quanto accadde anni fa in occasione della conversione di **Soul Edge** per PlayStation, Namco ha nuovamente indetto un concorso per premiare la migliore illustrazione fra quelle inviate dai volenterosi pischelli nipponici dall'animo artistico. In palio una copia del gioco, il proprio nome nei titoli di coda e, ovviamente, l'impiego dell'illustrazione vincitrice (un costume o un fondale) nel gioco vero e proprio.

LA PASSIONE. LA GLORIA.
IL CALCIO.

UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE®

STAGIONE 1998/99

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE DELLA UEFA CHAMPIONS LEAGUE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE.
IN QUESTE SEMPLICI PAROLE SI NASCONDONO LA PASSIONE, L'ENTUSIASMO E L'ESALTAZIONE DEL CALCIO EUROPEO AI MASSIMI LIVELLI.
E ORA UEFA CHAMPIONS LEAGUE PER PLAYSTATION TI DA L'OPPORTUNITÀ DI VIVERE E RESPIRARE OGNI SECONDO DI QUESTA COMPETIZIONE MOZZAFIATO. COMPLETAMENTE IN ITALIANO.

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE DELLA UEFA CHAMPIONS LEAGUE.
INCLUDE TUTTE LE SQUADRE, I NOMI DEI GIOCATORI I LOGHI E GLI SPONSOR PER LA STAGIONE CALCISTICA 1998/99.

INCLUDE LE SQUADRE VINCITRICI DI TUTTE LE PASSATE EDIZIONI DELLA EUROPEAN CUP DAGLI ESORDI FINO AI NOSTRI GIORNI.

DIFFERENTI MODALITÀ DI GIOCO TRA CUI LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE, TORNEI PERSONALIZZATI, SCENARI INEDITI E LA GESTIONE DI UN PERSONALISSIMO "DREAM TEAM"

STATISTICHE DI GIOCO AGGIORNATE ALLA STAGIONE 1998/99.

RAPPRESENTAZIONI ACCURATE DEI PIU FAMOSI STADI DI CALCIO EUROPEI

TELECRONACA INTERATTIVA COMPLETAMENTE IN ITALIANO DI BRUNO LONGHI E LUCA FILIPPINI

RAPPRESENTAZIONI 3D DEI GIOCATORI DETTAGLIATISSIME TRAMITE L'UTILIZZO DI IMMAGINI REALI E MOTION CAPTURE.

IL GIOCO

EIDOS
www.eidos.com

Silicon Dreams

HALIFAX
www.halifax.it

All rights reserved. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos plc. UEFA and the UEFA Champions League logo are trademarks of UEFA. UEFA reserves all rights. Published by Eidos Interactive Ltd. © and ™ as indicated by Silicon Dreams Studio Ltd. 1998. PlayStation and the PlayStation are registered trademarks.
Screenshots may have been taken from a pre-release version of the game. Actual in-game graphics may vary.

DREAMCAST LIGHT GUN: PROBLEMI?

Stando a quanto affermato da diversi importatori specializzati statunitensi e da un buon numero di giocatori, la *light gun* realizzata da Sega per **The House of the Dead 2** sembra essere afflitta da un difetto di fabbricazione tale da renderne impreciso il sistema di puntamento. Sega of Japan ha già preso provvedimenti in merito accettando di sostituire le *light gun* difettose con un modello nuovo di zecca. Il problema, a quanto pare, sta nell'errato posizionamento del circuito stampato su cui è fissata la lente più piccola tra le due utilizzate all'interno della pistola; per sistemare le cose è necessario aprire la *light gun* e individuare la lente e il relativo circuito (che andrà trattato con estrema cura per via dei cavi a cui è collegato).

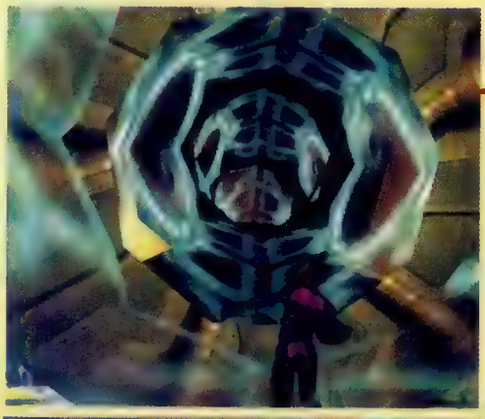
Il passo successivo richiede l'eliminazione della plastica in eccesso (circa 5 mm) nella parte bassa del circuito su cui è alloggiata la piccola lente che, una volta liberata dal materiale indesiderato, potrà essere spinta più a fondo (e quindi più a sinistra) nell'apposita sede ricavata all'interno della pistola.

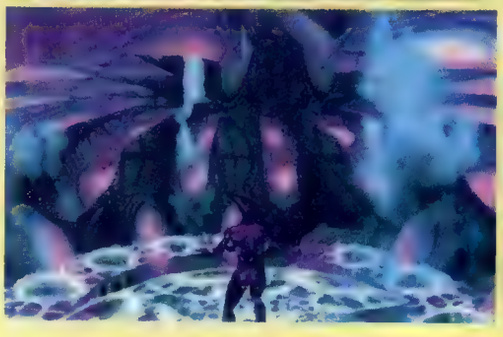
La modifica, ovviamente, dovrà essere eseguita solo in caso di necessità ed esclusivamente da personale qualificato, dato che il minimo errore potrebbe provocare conseguenze deleterie per il corretto funzionamento della costosa periferica. La redazione di **SPC**, nella speranza di aver reso un servizio utile ai suoi lettori, non si assume comunque alcuna responsabilità in merito. Sia chiaro. ;)

SNOWBOARD FUORI STAGIONE PER DC

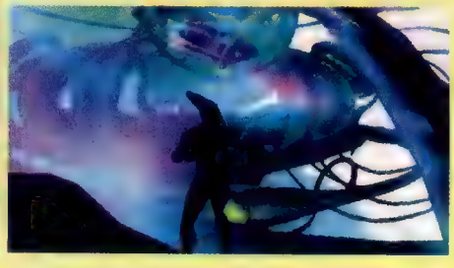
L'uscita di **Cool Boarders** per Dreamcast è ormai piuttosto vicina (si parla in modo generico dell'estate, anche se è quasi certa la pubblicazione a Giugno), e nonostante il titolo di UEP Systems sia giunto decisamente in ritardo rispetto agli analoghi prodotti per PlayStation usciti nel corso dell'inverno, sembra proprio che non ci sarà da lamentarsi. Le possibilità offerte dal gioco saranno infatti molteplici, dalla scelta dell'atleta da impersonare (maschio o femmina, a seconda delle preferenze) alla selezione della modalità da affrontare, con le ormai classiche apparizioni del *time trial* (prova a tempo) e delle prove acrobatiche da eseguire all'interno dell'*half-pipe*. Da non dimenticare inoltre la notevole prestanza tecnica del motore tridimensionale sviluppato da UEP Systems, in grado di garantire un aggiornamento costante a 60 *fps* in alta risoluzione.

MDK 2

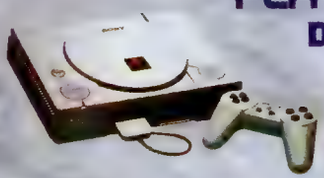




Interplay ha recentemente confermato **MDK 2** per Dreamcast. Sviluppato da BioWare (e non da Shiny), **MDK 2** verrà lanciato negli Stati Uniti in contemporanea con la commercializzazione del 128-bit Sega, di cui sfrutterà appieno (a detta dei programmatori) le notevoli capacità grafiche e sonore. BioWare conta di poter offrire agli utenti l'esperienza per giocatore singolo definitiva, il che taglia ovviamente fuori un eventuale utilizzo del modem interno della console e dell'adattatore LAN di cui si è tanto parlato nel corso delle ultime settimane.



ASTROCOMPUTER

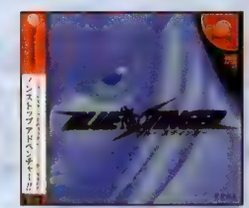


SONY PLAYSTATION
DUAL SHOCK
VERS. PAL
L. 249.000*
DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

La consolle dei tuoi sogni!

NINTENDO64
VERSIONE PAL
+ MARIO 64
L. 249.000
DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

Sega Dreamcast* con modem L. 599.000



BLUE STINGER
L. 139.000

S. SPEED RACING
L. 129.000

MARVEL vs. CAPCOM
L. 139.000

SEGA RALLY
L. 139.000

Get Bass
L. 199.000

VGA Box
L. 159.000

DISPONIBILE SCART RGB PER SEGA DREAMCAST TELEFONARE

GIOCHI SEGA DREAMCAST
SONIC ADVENTURES
L. 119.000
PEN PEN RACING
L. 119.000
TETRIS 4D
L. 129.000
GODZILLA GENERAT.
L. 119.000
SENGOKU TURB
L. 135.000
AEREO DANCING
L. 129.000
MONACO GP 2
L. 139.000
VIRTUAL FIGHTER
L. 119.000

ACCESSORI SEGA DREAMCAST
RACING CONTROLLER
L. 139.000
ARCADE STICK
L. 109.000
MEMORY CARD
L. 69.000
JOYPAD
L. 69.000

Trasmettitore per Pad agli Infrarossi
L. 45.000

Double Shock Operation II New
L. 39.000

The House of The Dead 2 Gun set
L. 189.000

GAME BOY COLOR. L. 169.000
GAME BOY POCKET L. 109.000

Dual Force con vibrazioni
L. 129.000

Mem. Card 8 M-120 blocks
L. 59.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

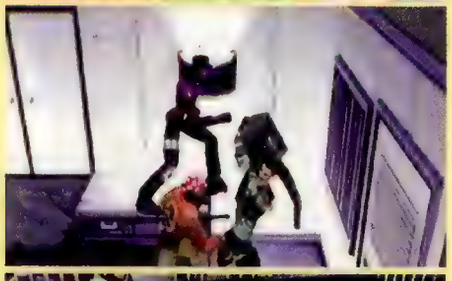
06.78.61.74 06.78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE - *OFFERTE VALIDE SOLO CON L'ACQUISTO ABBINATO DI UN GIOCO

DYNAMITE COP

In vista dell'imminente pubblicazione di **Dynamite Cop** in versione Dreamcast (il cui debutto è attualmente previsto per il 27 maggio), Sega ha pensato bene di alimentare l'*hype* cresciuta intorno al gioco rilasciando le prime immagini relative alla conversione. Sega ha dichiarato che la conversione sarà più che perfetta in virtù della superiorità dell'*hardware* Dreamcast rispetto alla tecnologia Model 2 impiegata nel *coin-op*.

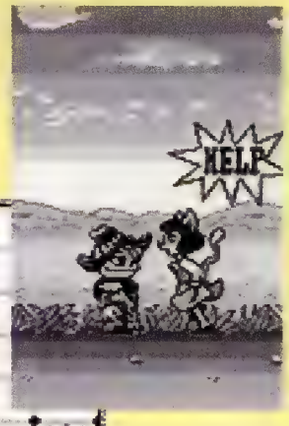


BRIEFS

- Sebbene al momento si tratti di un semplice pettegolezzo, sono in molti a giurare sull'imminente pubblicazione (pare a prezzo ridotto e intorno alla fine di luglio) di **Resident Evil 2** per Dreamcast. La conversione, a detta dei soliti bene informati, dovrebbe essere praticamente identica all'originale su PlayStation, con l'aggiunta di alcune opzioni segrete e di qualche piccola rifinitura qua e là. Il gioco dovrebbe inoltre contenere un disco dimostrativo di **Resident Evil: Code Veronica**, la cui uscita è stata recentemente posticipata a gennaio del prossimo anno. Ouch!
- Le buone notizie, a quanto pare, non vengono mai da sole, e infatti nel caso di **Castlevania** per Dreamcast sono state accompagnate da un'informazione di cui avremmo fatto volentieri a meno: il prossimo episodio dell'interminabile saga dei Belmont sarà infatti realizzato dalla sezione statunitense di Konami, tristemente nota per le produzioni scadenti per PlayStation e Nintendo 64. Le note positive, invece, riguardano la probabile bidimensionalità del gioco (dopo l'incursione nella terza dimensione effettuata da Konami con la versione Nintendo 64) e la realizzazione della grafica tramite un evoluto motore poligonale, presumibilmente utilizzato per replicare i fasti delle sezioni in *Mode 7* che fecero la fortuna dei due **Castlevania** (il quarto e il quinto capitolo della serie, per l'esattezza) su Super Nintendo.
- In seguito all'inaspettato frazionamento di **Shen Mue**, attualmente diviso in due capitoli e apparentemente destinato a svilupparsi lungo un arco di 16 episodi (o addirittura 48, come sostenuto da diverse fonti), si dice che Sega abbia deciso di pubblicare le singole parti ad un prezzo ridotto rispetto a quello dei normali giochi per Dreamcast. L'entità della riduzione deve comunque essere ancora comunicata, e prima di tutto confermata da parte dei portavoce della *softco* nipponica.
- Pur senza fornire ancora una data di uscita definitiva, Capcom sta continuando a rilasciare informazioni relative alla versione Dreamcast del fenomenale **Street Fighter Zero 3**. Le ultime notizie riguardano la perfetta riproduzione della grafica e delle animazioni originali, l'inclusione della modalità *World Tour* (già vista su PlayStation) e la disponibilità sin dalla prima partita dei personaggi invece nascosti nell'edizione PlayStation. **Street Fighter Zero 3** dovrebbe raggiungere gli scaffali dei negozi nipponici nel corso dell'estate, mentre nulla è ancora noto riguardo ad un'eventuale versione Dreamcast di **Street Fighter III: Third Strike**.
- E' ufficialmente previsto per il 10 giugno l'attesissimo **The King of Fighters 99 Dream Match** per Dreamcast. Costerà 5.800 yen e sarà interfacciabile con **KOF R2** per NeoGeo Pocket Color. Il cavo *link* necessario allo scopo verrà commercializzato in contemporanea col gioco al prezzo di 2.800 yen.
- Secondo alcune voci attendibili Sega distribuirà Dreamcast in America in due differenti configurazioni: con modem a 56K e senza. Il prezzo dei due modelli sarà rispettivamente di 199.99 e 149.99 dollari. Intanto arriva da Shoichiro Irimajiri in persona la conferma che le versioni future di Dreamcast monteranno un lettore DVD. E' prevista un periferica esterna per chi possiede la "vecchia" versione del 128-bit basato su GD-Rom.

POCKET NEWS

- Dietro licenza Capcom, Bandai si sta occupando dello sviluppo del mitico **Ghost N' Goblins** per WonderSwan. L'*action/platform game* originario degli anni '80 (anni d'oro, eh?) verrà commercializzato nella sua nuova versione "mini" a partire dal 15 luglio al prezzo di 3.800 yen.
- Gunpei Yokoi, un piccolo uomo dedito alle piccole cose. Non a caso è l'inventore dei Game & Watch, di GameBoy e di Virtual Boy per Nintendo e del nuovo WonderSwan di Bandai. Morto in un tragico incidente stradale l'anno scorso, Yokoi ha lasciato in "eredità" la sua ultima creatura digitale dopo gli *action puzzle* **Yoshi's Egg** e **Tetris Attack**. Si intitola proprio **Gunpei** il suo ultimo *puzzle game* sviluppato stavolta per la piccola piattaforma di Bandai. E' il gioco più economico (1.980 yen) per WonderSwan e consiste, in estrema sintesi, nell'allineamento di blocchi finalizzato alla loro eliminazione. Chi volesse in qualche modo rendere omaggio al compianto ingegnere giapponese sa cosa fare...



Dreamcast Release Schedule

Highway Battle	Genki	25 maggio
Dynamite Cop	Sega	27 maggio
Climax Landers	Climax	6 giugno
The King of Fighters '99	SNK	10 giugno
Cool Boarders	UEP Systems	giugno 1999
Soul Calibur	Namco	luglio 1999
Shen Mue Part 1	Sega	5 agosto
Buggy Heat	CRI	agosto 1999
Street Fighter Zero 3	Capcom	agosto 1999
Frame Gride	From Software	estate 1999
Shen Mue Part 2	Sega	Autunno 1999

YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET

SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

Servizio Rivenditori

Se volete Specializzarvi in videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd- guide strategiche- TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA

Richiedete il Nostro Listino inviando la vostra richiesta tramite fax allo 011.812.71.12

CASH & CARRY IN PIEMONTE

La qualita' che fa la differenza

3X3 Occhi

Gex 3

Bushido Blade 2

Akuji

Armored Core PG

Armored Core 2

Chocobo Racing

Silent Hill

Darkstalker 3

Densha De Go 2

Last Blade

Ehrgeiz

Shadow Madness

EVE the lost one

F.F. Collection

Rasing Zan

King of F. 98

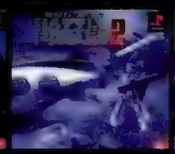
Dr.Slump

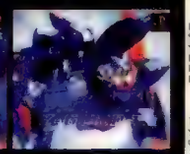
Final Fantasy VI

Saga Frontier 2

Gundam 0079

G. Chara's


Gundam BM2


Gundam Z

Alien R.

Lunar

Masket Rider

MGS in italiano

Marvel vs SF Ex

Final Fantasy 8

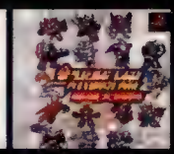
Slayers Royal

Parasite Eve

Gallop Racer 3

Ridge Racer 4

Street F. 0 3


All Robot Wars

Musashi

Marvel vs SF

Soul River

YAMATO

Bio Hazard 2 DS

Macross DM

Sempre disponibili

Da noi i classici Giapponesi sono sempre disponibili e siamo a tua disposizione per la richiesta di qualsiasi titolo

Portatili

Il portatile a colori linkabile con il Dreamcast!!!!

Le Guide Strategiche

XENOGEAR
FF Tactics
Alundra
reath of Fire III
Saga Frontier
Tekken 3
Tomb Raider 3

GADGET-I PORTACHIAVI - GLI ACTION FIGURE

Action Figure FF VIII

Devilman da Collezione

Crash B. 3

Lara Croft

Gundam Series

Action figure Metal Gear Solid

e ancora gli ActionFigure
Serie Movie Maniacs
Crash Bandicoot 3
Spawn
X-Files
Dragon Ball
Zelda
Resident Evil 1 e 2
Tekken 3
McFarlane
GUNDAM!!!

TUTTI I MARCHI E LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PlayNet

a cura di Erik Pede
e Marcello Cangialosi

CONFOUNDING FACTOR

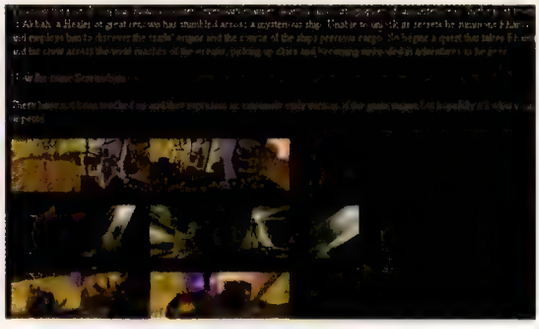
[http://www.confounding-factor.com]

Quello di **Confounding Factor** è un nome ancora relativamente poco noto in ambito *console*, probabilmente per via della notevole importanza data alla piattaforma PC da questa attivissima *softco*.

Saranno quindi in pochi a sapere che il team è stato fondato nel 1997 da Toby Gard e Paul Douglas, ovvero il grafico/designer e il programmatore alle spalle del primo **Tomb Raider**. Il sito *web* di **Confounding Factor** è attualmente incentrato sulla produzione di **Galleon**, promettente gioco *à la* **Tomb Raider** (che coincidenza) in fase di sviluppo su PC e probabilmente candidato alla conversione su Dreamcast; quella dedicata a **Galleon**, curiosamente, è la sezione più scarna e sotto tono dell'intero sito, con una semplice paginetta a sfondo nero corredata da qualche informazione generica e da un quindicina di immagini preliminari.

Il resto del sito, in cui è possibile individuare una sezione informativa sui componenti della *softco* e una pagina dedicata alla ricerca del personale (entrambe visibili nelle foto), è stato realizzato con un sapiente utilizzo del *plug-in* **Macromedia Shockwave Flash**, grazie al quale è possibile ammirare una serie di buone animazioni vettoriali che (tra le altre cose) trasformano in elemento di sottofondo il logo della compagnia ad ogni accesso alle pagine interne.

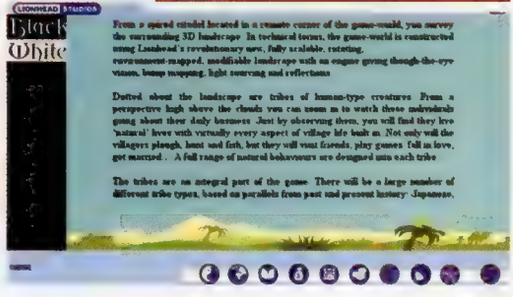
Nonostante il materiale consultabile sia ancora pochino, il sito merita senza dubbio una visita, se non altro per il discreto livello tecnico e per la gradevole realizzazione grafica.

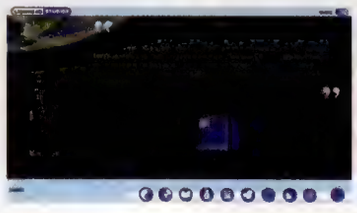


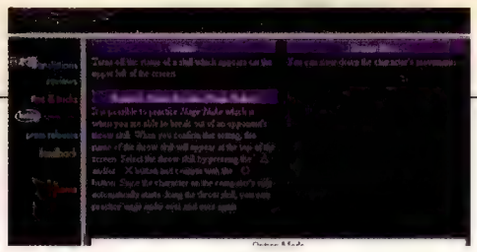
LIONHEAD STUDIOS

[http://www.lionhead.co.uk]

Il sito della *softco* fondata dal geniale **Peter Molyneux** (autore, tra gli altri, dello storico **Populous**), così come quello di **Confounding Factor**, è praticamente monotematico, o quasi; il grosso delle risorse è stato infatti destinato alla descrizione dell'attesissimo **Black & White** per PC, indicato dalla maggior parte degli esperti del settore come l'unico gioco realmente in grado di rivoluzionare lo stagnante panorama videoludico degli anni '90. Tra la notevole mole di materiale reperibile al riguardo sono particolarmente interessanti gli schizzi preliminari (relativi ad un buon numero di personaggi e creature presenti nel mondo realizzato da **Lionhead Studios**), le schermate e i filmati tratti dalle versioni incomplete del gioco per esclusivo uso interno, gli sfondi da utilizzare sul proprio computer e una dettagliata descrizione dell'idea alla base del prodotto. Al di là delle informazioni su **Black & White**, è inoltre presente una sezione dedicata al programma **Lionhead Satellites** (visibile nella foto a sfondo nero), fortemente voluto da **Peter Molyneux** e destinato a raccogliere sotto l'ala protettrice di **Lionhead Studios** un buon numero di piccoli e promettenti sviluppatori. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, il sito raggiunge ottimi livelli grazie all'impiego di **RealAudio** (cliccando sull'icona "*music*", in alto a destra, parte un cupo sottofondo musicale – sul prossimo **PlayNet** spiegheremo meglio di cosa si tratta) e dell'ormai classico **Macromedia Shockwave Flash**; ogni singolo pulsante è infatti impreziosito da animazioni semplici ed efficaci, tese a facilitare la comprensione della struttura del sito e non solo ad abbellirne l'aspetto grafico (caratterizzato tra l'altro da una certa eleganza e da uno schema di colori perfettamente leggibile e molto discreto). Una tappa obbligata per qualsiasi navigatore interessato ai videogiochi, in definitiva, nonostante l'assoluta assenza di riferimenti alle console.







PHOSPHORS MAGAZINE

[http://www.phosphors.com]

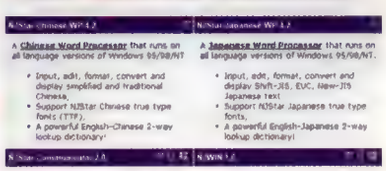
Se state pensando ad un sito relativo alle benefiche proprietà del fosforo contenuto nel pesce, oppure ad un periodico digitale di chiara ispirazione militaresca basato su decine di articoli tecnici e recensioni dell'ultimo grido nel campo delle granate al fosforo (sempre lui), siete decisamente fuori strada: **Phosphors Magazine** è il maggior punto di riferimento sulla rete, se non una vera e propria ancora di salvezza, per gli appassionati di videogiochi d'importazione parallela. I responsabili di questa pubblicazione hanno infatti deciso di dedicare il proprio tempo libero alla traduzione di manuali e altro materiale informativo strettamente collegato agli esponenti più famosi della triste categoria dei prodotti nipponici orfani di una versione occidentale. Gli articoli coprono una discreta varietà di piattaforme domestiche, con una netta predominanza di PlayStation (non a caso le foto sono relative all'ottima traduzione illustrata del manuale del leggendario **Tobal No. 2** di Squaresoft), e sono caratterizzati da un livello qualitativo sempre e comunque molto elevato. Non bisogna inoltre dimenticare le sezioni "secondarie" del sito, in cui è possibile consultare recensioni, trucchi, soluzioni e comunicati ufficiali rilasciati dalle maggiori *softco*, senza contare l'utile archivio di salvataggi da scaricare e trasferire sulle proprie *memory card* con l'ausilio del DexDrive di InterAct. Un ultimo appunto: per una più agevole navigazione all'interno di **Phosphors Magazine** è raccomandato l'utilizzo di un programma esterno (come ad esempio l'ottimo **NJWIN CJK v1.60** di **NJStar**) a cui assegnare la gestione dei numerosi caratteri nipponici contenuti nel sito.

MACROMEDIA SHOCKWAVE FLASH

[http://www.macromedia.com/software/flash/]

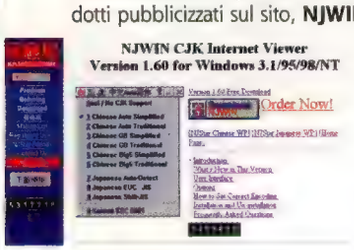
Se la rete oggi è più spettacolare, movimentata, fantasiosa e gradevole da guardare rispetto al passato, buona parte del merito è di **Macromedia** e dei suoi numerosi programmi, da quelli nati e cresciuti all'interno della società statunitense a quelli (come, ad esempio, lo stesso **Shockwave Flash**) acquisiti o addirittura inglobati dal mondo esterno. Conosciuti e utilizzati dagli sviluppatori sotto forma di completi e potenti *editor*, e sfruttati dagli utenti in veste di *plug-in* da associare al programma di navigazione preferito, strumenti come **Shockwave Flash** (applicazione in grado di inserire all'interno delle pagine complesse animazioni vettoriali, caratterizzate dall'estrema rapidità nella visualizzazione e dall'assenza di deformazione in caso di ridimensionamento) hanno cambiato drasticamente il volto dei siti *web*; i risultati conseguiti da **Confounding Factor** e **Lionhead Studios** sono stati presentati proprio in questa rubrica, e vengono integrati sul sito **Macromedia** da una galleria in cui è possibile osservare i più bei siti realizzati con **Shockwave Flash** (nelle foto sono visibili quelli delle divisioni britanniche di Audi e Mitsubishi e quello di NRG Design). Dato l'utilizzo sempre più diffuso dei *plug-in* di **Macromedia** (e in particolare di **Shockwave Flash**) all'interno dei siti dedicati ai videogiochi, una visita all'indirizzo di questa geniale *software house* specializzata in applicazioni grafiche è quantomeno d'obbligo per ogni navigatore coscienzioso.

NJSTAR SOFTWARE



[http://www.njstar.com.au]

Una compagnia come **NJStar Software**, interamente basata sulla produzione di programmi commerciali per computer, non è certo immediatamente collegabile al mondo dei videogiochi; le attività di questa ditta riguardano infatti il campo della comunicazione digitale tra Oriente ed Occidente, idealmente semplificata dai prodotti di **NJStar Software** per mezzo delle loro notevoli capacità di conversione, interpretazione e gestione di testi basati sui caratteri occidentali, sugli ideogrammi orientali o sull'uso contemporaneo di entrambi i formati. L'interesse dei navigatori con la passione dei videogiochi è comunque destinato a focalizzarsi su **NJWIN CJK**, ovvero un'applicazione leggera ed altamente ottimizzata in grado di mostrare caratteri cinesi, giapponesi e coreani all'interno di qualsiasi programma standard per Windows. L'utilità di tale applicazione risulta palese nel momento in cui si vanno a consultare siti nipponici (quali potrebbero essere quelli di **Sega**, **Sony**, **SNK** o **Konami**) o pubblicazioni come **Phosphors Magazine**, i cui ideogrammi non potrebbero essere gestiti senza l'ausilio di un convertitore esterno (chiaramente messo in evidenza nell'angolo superiore destro di una delle foto riportate) come quello di **NJStar Software**. Contrariamente a quanto accade con gli altri prodotti pubblicizzati sul sito, **NJWIN CJK** viene liberamente diffuso tramite la politica dello *shareware*, che impone il pagamento di un piccolo tributo dopo un periodo di valutazione del *software* che in questo caso specifico è di 30 giorni.



LA STORIA DEL FUTURO

Le origini di Internet

[Ed. Feltrinelli/InterZone L.60.000]

Quale migliore occasione se non la nascita di **PlayNet** per parlare di un libro che racconta proprio la storia della Rete? Internet è oggi uno strumento di comunicazione comune, come il telefono cellulare, ma com'è nato? Da dove sono partiti i primi collegamenti? Quale era il suo obiettivo originario? **La storia del futuro** di Katie Hafner e Matthew Lyon è una cronistoria accurata degli eventi che hanno trasformato un esperimento governativo in un miracolo informatico. *"La storia del futuro è l'avventura di quel piccolo gruppo di ricercatori e ingegneri che, nel chiuso dei loro laboratori, sfidarono una serie di pregiudizi scientifici, tecnici e filosofici, e costruirono quella che, connettendo rete dopo rete, sarebbe diventata universalmente nota come Internet"* recita la descrizione a tergo del libro. Dalla connessione dei primi siti universitari alla nascita dell'*e-mail*, dalle problematiche di intercomunicabilità fra SO diversi all'idea di usare il segno *"@"* negli indirizzi di posta elettronica, la storia raccontata dai due giornalisti americani (marito e moglie, vivono in Texas) è dettagliata, interessante, affascinante. Non mancano esatte cronistorie degli eventi politici dei primi anni '60 da cui sarebbe nata l'idea di *"fare qualcosa per contrastare i russi"* così come l'analisi (spesso eccedente nel tecnicismo più criptico) di concetti informatici come la "somma di verifica" per la correzione degli errori di trasmissione. Insomma, un libro di storia informatica indispensabile per capire quanto ci sia di miracoloso e bellissimo in quel frenetico flusso binario che è alla base di Internet.

Retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
brizio@sisinfo.it

SMITH ENGINEERING

Salve a tutti! Da questo mese nella rubrica che state leggendo ci saranno diversi cambiamenti, legati anche (ma non solo) all'arrivo della nuova "gestione". Dopo gli splendidi articoli di Simone "Didimo" Bregni, che ci hanno fatto rivivere la storia dei videogiochi dagli albori alla fine degli anni '80, avrebbe probabilmente poco senso continuare la narrazione in ordine cronologico: ci si avvicinerebbe troppo al presente e dunque gli argomenti non sarebbero adatti per essere trattati in questa rubrica che s'intitola **Retrogaming**. Penso sia quindi il caso di tornare indietro di qualche anno per parlare più approfonditamente delle macchine che hanno fatto la storia di questa giovane industria.

Questo mese parleremo della società che più di tutte ha tentato di rinnovare la scena videoludico tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80, cercando di introdurre tecnologie avveniristiche. Mi riferisco alla Smith Engineering, società responsabile del design di base di Microvision e Vectrex, due console (distribuite dalla MB-GCE) che possono essere considerate le più innovative ed originali macchine prodotte in quegli anni, sia per l'approccio che per la tecnologia utilizzata, senza paragoni nell'industria dell'epoca.

Il Microvision fu la prima vera console portatile programmabile (arrivò sul mercato dieci anni prima che la Nintendo distribuisse il Game Boy): non fu in grado di sopravvivere per più di tre anni, ma il suo impatto fu notevole, visto che anticipò di un decennio ogni altro sistema portatile. Concepito alla fine degli anni '70 dalla società fondata da Jay Smith, il Microvision fu introdotto nel 1979 negli Stati Uniti dove ottenne un insperato successo nei primi mesi di vendita (in quell'anno i guadagni per la sola Smith Engineering furono di 8 milioni di dollari!). Insieme alla macchina furono distribuite sette cartucce. Altre due seguirono nel 1980 e l'anno successivo ci furono le ultime due uscite sul mercato USA.

▲ La versione tedesca del Microvision aveva un look decisamente più sobrio di quella a stelle e strisce.

▲ Il Vectrex aveva un design estremamente originale per quei tempi.

In Europa (Italia inclusa) questo gioiello tecnologico arrivò nel 1982 contemporaneamente a otto cartucce: **Blitz, BlockBuster, Bowling, Forza 4, Flipper, Duello sul mare, Shooting Star** e **Super BlockBuster** (quest'ultima inedita negli USA), ma il successo non fu comparabile a quello ottenuto tre anni prima al di là dell'oceano. Già nel 1981, con l'uscita degli ultimi due giochi, il sistema era stato dimenticato dal pubblico americano e ben presto divenne solo un lontano ricordo nelle menti di coloro che l'avevano usato da bambini. Persino il sottoscritto, che lo ricevette in regalo nel 1982, non l'aveva mai considerato una console: solo dopo la "sco-

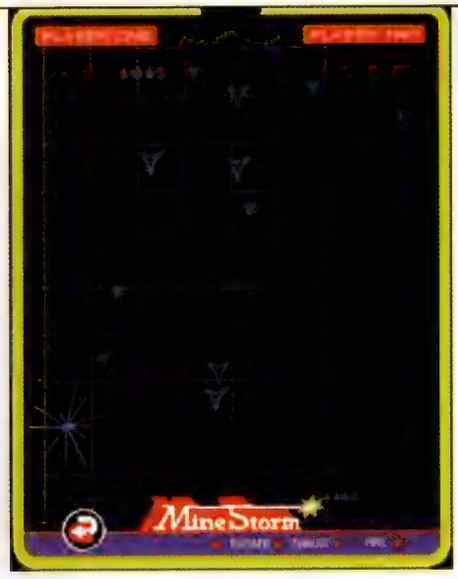
▼ Ecco una scatola originale (e alquanto vissuta) del Microvision (versione USA).

▼ Alcune cartucce americane per Microvision: notare il terrificante colorino beige molto in voga in quegli anni...

perta" di Internet mi sono dovuto ricredere! Attualmente il Microvision è uno dei sistemi più rari e ricercati dai collezionisti: le poche persone che lo trattano vendono la macchina (in genere con la cartuccia **BlockBuster**, un clone di **Breakout**) a 75 dollari e le cartucce tra i 15 e i 35 dollari. In pratica lo stesso prezzo di PlayStation e di molti dei suoi giochi! Il prezzo potrà sembrare assurdo, ma com'è risaputo il valore di un prodotto da collezione è stabilito solo dal prezzo che gli appassionati sono disposti a spendere per averlo: a causa della sua rarità e della delicatezza di molti suoi componenti, il MV è un sistema estremamente ricercato.

Tecnologicamente il sistema era avanzatissimo: schermo LCD 16*16 punti, *paddle* per il controllo e cartucce intercambiabili. Proprio quest'ultima caratteristica rendeva il sistema veramente innovativo: per la prima volta anche con un sistema portatile non si era più limitati ad un solo gioco! Le possibilità erano notevoli e difatti quasi tutti i giochi prodotti erano discretamente giocabili. La macchina era concepita in modo diverso dalle attuali console portatili, tecnicamente parlando: il processore centrale era difatti incluso nella cartuccia e non nella macchina. Questa si limitava in pratica allo schermo (la componente forse più costosa) ed ai comandi. Furono utilizzati due diversi processori: il TI TMS1100 (processore a 4 bit e kHz di velocità) e l'Intel Signetics 8021 (più avanzato; era un 8 bit): quest'ultimo (che costituì la prima scelta) venne utilizzato solo da pochi esemplari di cartucce, poiché Signetics imponeva un limite al numero di CPU acquistabili da ogni cliente. Il passaggio forzato al processore targato Texas Instruments fu comunque vantaggioso: consumava di meno e aveva più memoria!

Come già detto, negli Stati Uniti uscirono 11 giochi, ma in realtà in totale ne furono prodotti 12 (con un tredicesimo annunciato in alcuni cataloghi dell'epoca, ma mai prodotto): stranamente un gioco venne distribuito solo in Europa (fatto anomalo per l'epoca). Il gioco in questione è **Super BlockBuster**, che per molto tempo rimase sconosciuto ai collezionisti d'oltreoceano. I titoli da segnalare sono **BlockBuster, Forza 4, Sea Duel** (la classica battaglia navale), **Cosmic Hunter, Alien Raiders** e **Star Trek Phaser Strike** (in Europa conosciuto come **Shooting Star**). Quest'ultimo fu l'unico gioco prodotto su licenza e il suo nome dovette essere cambiato in un secondo tempo a causa della scadenza della stessa.



▲ In tutto lo spendlore dei suoi... er... 1 colori, una schermata del gioco Minestorm (Vectrex).

Con la "morte" del Microvision il mercato del divertimento elettronico portatile entrò in una fase di stallo: i Game&Watch di Nintendiana concezione e gli analoghi prodotti di altre ditte invasero il mercato, ma non riuscirono a raggiungere la versatilità della tecnologia di base dl MV. Tutte le console portatili uscite in seguito (a partire dal Game Boy fino ad arrivare ai recenti NeoGeo Pocket e Wonderswan) devono moltissimo a questa macchina, che purtroppo non ottenne il successo che avrebbe meritato.

Il Vectrex fu ancor più innovativo in termini tecnici, ma non diede origine a nessun "figlio".

▼ Una delle numerose pubblicità USA del Vectrex. Pensare che da noi la pubblicità comparativa non è praticamente ancora arrivata...

▼ La Light Pen per Vectrex, un accessorio senza prezzo per i collezionisti di videogames d'annata.

GAME OVER
VIA APUA, 36 - 54011 AULLA (MS)
TEL. E FAX (0187) 408257
NINTENDO
VHS MANGA - GADGET DI OGNI TIPO
ACTION FIGURE - PELUCHE
TUTTE LE NOVITA'
DAL MONDO PER VOI
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP - USA
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
Dreamcast.
VENDITA PER CORRISPONDENZA
WonderSwan
GAME BOY POCKET
PlayStation

▲ **Non c'è due senza tre (Vectrex). ;)**

La principale caratteristica distintiva della console era il fatto che utilizzava la grafica vettoriale (a linee) invece della classica grafica *raster* (a pixel). Questa tecnologia all'epoca era già utilizzata per *coin-op* famosi quali **Space Wars, Tempest**, **Asteroids** e **Battlezone**, ma era una novità assoluta per i sistemi casalinghi. Il sistema aveva uno schermo in bianco e nero integrato di 9*11 pollici ed un gioco incluso in memoria (**Minestorm**, ottimo clone di **Asteroids**) ed era basato su uno dei più potenti processori 8 bit dell'epoca: il Motorola 68A09 funzionante a 1.6 MHz. Il processore era anche affiancato da un eccellente *chip* sonoro della General Instruments, in grado di riprodurre una vasta gamma di suoni. Il *controller* era altrettanto avveniristico: *joystick* analogico autocentrante (a differenza dei pessimi comandi dell'Atari 5200) con quattro tasti indipendenti tra loro e che poteva essere inserito nel corpo della macchina in un apposito scomparto. Tutte queste caratteristiche contribuivano a rendere il sistema estremamente compatto e trasportabile; esteticamente assomigliava a un Macintosh di prima generazione! Altra caratteristica distintiva dei giochi del Vectrex era quella di utilizzare degli schermi trasparenti in plastica colorata da applicare sullo schermo per dare, letteralmente, un po' di colore alle partite: questi *"overlays"* erano specificamente prodotti per ogni gioco ed avevano anche l'importante funzione di diminuire il *flickering* e la persistenza della grafica vettoriale su schermo. Lo sviluppo del sistema iniziò alla fine del 1980 sulla base di un'idea di alcuni tecnici della Smith Engineering: il nome in codice del sistema era Mini Arcade (successivamente trasformato in Vector-X e poi contratto nel nome definitivo, Vectrex) ed inizialmente fu opzionato dalla Kenner (importante società nell'ambito della produzione di *action figures*), quando ancora lo schermo doveva essere di 5 pollici e il processore centrale era il famoso 6502. Dopo il ritiro della Kenner il sistema fu acquistato dalla GCE (acquisita dalla Milton Bradley nel 1983) e fu presentato con il nuovo schermo (fortemente voluto da Gerry Karr, presidente della GCE) e con il nuovo processore (il 6502 non era sufficientemente potente) al Summer CES - Consumer Electronic Show - di Chicago del 1982. Nel novembre del 1982 (in pieno *crash*, che tempismo!) la macchina fece la propria comparsa nei negozi degli Stati Uniti al prezzo di 199 dollari. Nell'estate del 1983 arrivò in Europa; dopo un solo anno, nel 1984, la produzione della macchina venne fermata e, a seguito dell'acquisto della MB da parte della Hasbro, i diritti ritornarono alla Smith Engineering.

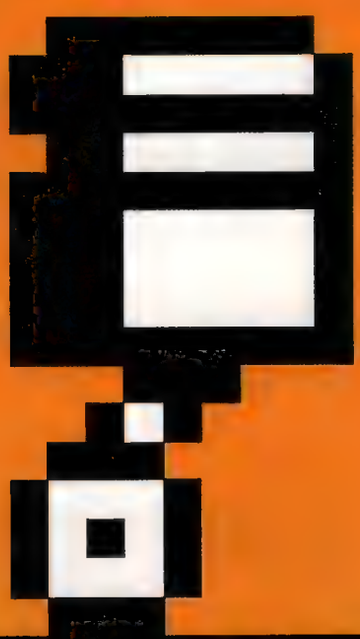
Per la macchina uscirono oltre 20 titoli, molti dei quali si dimostrarono estremamente giocabili: tra questi alcune interessanti conversioni di giochi da bar quali **Scramble, Pole Position** e di altri titoli meno famosi della Stern e della Cinematronics. Tra gli altri titoli usciti meritano una segnalazione **Cosmic Chasm**, che fu il primo gioco "casalingo" ad essere convertito in un *coin-op* e **Star Trek** (uscito in Europa come **Star Ship**). Notevole risonanza ebbero anche le varie periferiche prodotte o annunciate per il sistema: *3D Imager, Light Pen, Computer Adapter* e *Touch Sensitive Screen*. Di tutte queste solo le prime due furono effettivamente commercializzate: il *3D Imager* permetteva, con un sofisticato sistema dotato di visore, di avere giochi con grafica tridimensionale e a colori. Ovviamente l'effetto era ottenuto grazie ad un'illusione dovuta al sincronismo con cui ruotava un disco colorato nel visore. L'idea era comunque ottima e l'espansione divenne presto un pezzo ricercato dai collezionisti. La *Light Pen* invece doveva essere solo la prima di una serie di periferiche in grado di trasformare il Vectrex in un sistema molto più versatile: per la stessa uscirono un programma di disegno, uno musicale ed uno di animazione, in grado di produrre effetti notevoli (ovviamente considerando le limitazioni associate allo schermo monocromatico ed alla tecnologia utilizzata). Le altre periferiche non riuscirono ad arrivare sul mercato principalmente a causa della prematura fine del sistema: a quanto pare esistevano dei prototipi funzionanti, ma la risposta del mercato nei confronti del sistema non fu tale da giustificare ulteriori investimenti e successive produzioni di massa. Allo stesso modo il successo della console non fu tale da giustificare gli investimenti profusi nella progettazione di una versione con schermo a colori del Vectrex: le tecnologie dell'epoca non erano comunque in grado di rendere un tale sistema commerciabile ad un prezzo sufficientemente basso. La tecnologia di base del Vectrex fu ripresa nel 1988 dalla stessa Smith Engineering, che tentò di produrre un sistema portatile basato sul sistema *Flat TV Tube* della Sinclair: il progetto fu però presto messo da parte a causa dell'imminente introduzione del Game Boy. Attualmente il Vectrex è estremamente ricercato tra i collezionisti e i pochi sistemi rimasti funzionanti sono venduti a suon di dollaroni; le periferiche, essendo ancora più rare, passano di mano per cifre decisamente esorbitanti. Le note positive riguardano però il software: è molto facile trovare delle *multicarts* contenenti tutto il *software* prodotto per la macchina (più alcuni giochi inediti) grazie al fatto che tutto il materiale relativo al Vectrex è stato messo in pubblico dominio da diversi anni. E' doveroso poi segnalare che alcuni hobbisti stanno ancora programmando giochi originali per la macchina: ogni anno escono uno o due titoli nuovi che vengono anche prodotti su cartuccia da alcuni appassionati. Alcuni di nuovi giochi spingono il Vectrex a limiti inimmaginabili: gli stessi progettisti della macchina probabilmente non avrebbero pensato (e sperato...) di vedere la propria creatura in grado di produrre (quasi vent'anni dopo la commercializzazione) dei giochi così sofisticati!

Dimenticati dai più, i due sistemi di cui ho parlato in quest'articolo hanno contribuito in modo significativo all'avanzamento della tecnologia dei videogiochi casalinghi. Di sicuro poche altre compagnie hanno introdotto tecnologie talmente innovative da poter essere comparate con quelle della società di Jay Smith. Forse solo la Nintendo con il catastrofico Virtual Boy ha invano tentato di introdurre un concetto nuovo in quest'industria, che da troppo tempo si rifiuta di produrre tecnologie realmente nuove. Se non fosse stato per questa piccola società, probabilmente la storia dei videogiochi sarebbe stata decisamente più monotona.

Per ora è tutto. Arrivederci al prossimo mese con **Retrogaming**!

▼ **Un Vectrex con tanto di "overlay" per colorare i giochi.**

VIRGILIO MOTORI



Tutte le auto, dalla A alla UAZ.

Se con i soliti motorini di ricerca non trovi la tua auto ideale, scegli Virgilio Motori. L'ultimo nato in casa Virgilio ti dirà tutto quello che devi sapere prima di acquistare una macchina: quanto costa, quanto corre, quanto è potente e, naturalmente, se ha un sito web. E se non hai la patente, non preoccuparti perché Virgilio ti offre altri servizi utili: le news, il dizionario multilingue, il mondo della finanza in diretta, il meteo, le mappe interattive delle città italiane e mille altre risorse che scoprirai iniziando la tua navigazione dalla guida italiana a Internet.

L'Internet che ti serve è Virgilio.

www.virgilio.it.

Visuality

a cura di Adriano Avecone

"RIFLESSIONI" SULL'ENVIRONMENT MAPPING

Ricordo chiaramente il giorno in cui, dopo aver inserito il CD di **Gran Turismo** nel lettore PlayStation, mi si presentò uno spettacolo mai visto prima, con magnifiche *supercar* digitali realistiche e scintillanti. Era la prima volta che il mirabolante *Environment Mapping (EM)* faceva capolino nelle nostre esperienze videoludiche e senza dubbio il capolavoro dei Polyphony ne seppe trarre enorme lustro e giovamento. Ancora oggi l'applicazione dell'EM nel *racing game* principe di casa Sony risulta indubbiamente la migliore sul mercato, nonostante le numerose e spesso dubbie imitazioni contemporanee. Il geniale Yamauchi ed il suo team sono riusciti a raggiungere per primi più obiettivi e per giunta con straordinari risultati: realizzare in *real time* un effetto che era relegato al 3D precalcolato (come i filmati di presentazione che siamo abituati a vedere nei *games* per PlayStation e PC) oppure a schede grafiche dal costo di parecchi milioni, il tutto con un "peso" ridottissimo a livello computazionale, come risulta evidente nell'estrema fluidità dei cristallini *replay* di **GT**.

▲ **L'environment mapping di Gran Turismo nella sua maestosa bellezza. Ogni commento è superfluo.**

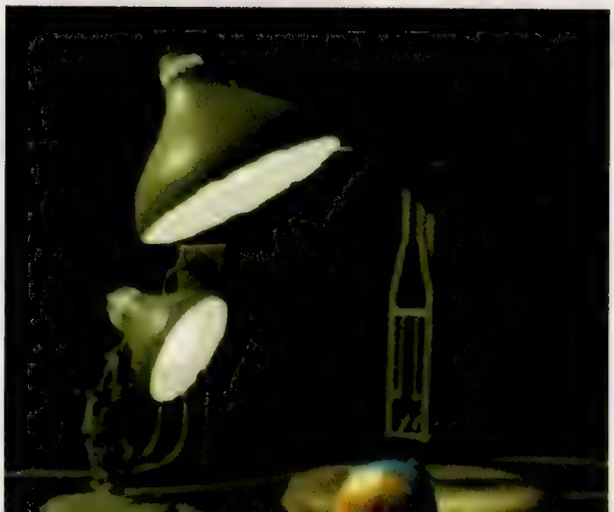
Una delle cose che sorprende maggiormente è che l'effetto ottenuto da Polyphony sia tanto bello quanto "sparagnino" in termini di risorse di sistema. Le *texture* che costituiscono l'EM sono, infatti, di un dettaglio estremamente basso (siamo al limite della manciata di *pixel*), eppure il tutto funziona in maniera ineccepibile.

Cerchiamo di capirne di più. Ideato dal grande Blinn e da Newell, l'EM è un effetto abbastanza datato per quanto riguarda la sua applicazione nei software di *rendering* 3D. Sin dai primi anni '80 era possibile ammirare esempi di riflessione globale basata su mappa. In quei tempi pionieristici il 3D era un mondo assolutamente inesplorato, pieno di misteri da svelare e meraviglie da scoprire; il 3D era una sorta di esperimento condotto da informatici ribelli e dal cuore artistico, un mondo in cui pavimenti a scacchi e biglie rotolanti di metallo riflettente erano il soggetto più di moda e che destava grande meraviglia e stupore negli appassionati.

▲ **Quest'immagine oggi magari farà sorridere, ma nel 1984 quando la Robert Evans & Associates presentò questo breve filmato animato, sembrò quasi di assistere a un miracolo. Chiunque, incluso chi scrive, rimase estasiato dalla bellezza e dalla perfezione di questa nuova forma d'arte. Il tutto venne realizzato con un VAX 750 e con software proprietario.**

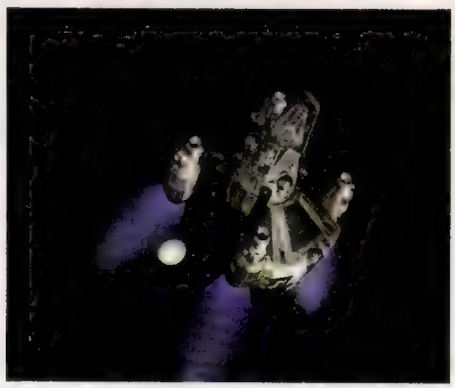
Insomma, il mondo dell'informatica era assolutamente limitato alle due dimensioni canoniche, finché non arrivo Pixar che con due lampade e una pallina di gomma cambiò radicalmente faccia al mondo dell'informatica e dell'arte visuale dei giorni nostri.

▼ **Fotogramma di Luxo Jr. (Pixar), la prima animazione in computer grafica ad ottenere una nomination all'Oscar (vinto poi da Tin Toy), realizzata con l'allora appena nato software Renderman. Fu la prima vera rivoluzione nel mondo della computer grafica.**



In quel periodo menti geniali svilupparono un algoritmo (cioè una procedura) che è oggi alla base di qualsiasi programma di rendering 3D: il *raytracing*.

▼ **The Last Starfighter (Giochi Stellari) è stato un film dei primi anni '80 che sarebbe tranquillamente finito nel dimenticatoio, se non fosse stato uno dei primi film in assoluto (dopo il mitico Tron ovviamente) in cui venne adottata la computer grafica per la realizzazione di alcune scene. A tale scopo, fu utilizzato il computer allora più veloce al mondo (160 milioni di operazioni al secondo o MIPS contro i 500 di PlayStation 2), il Cray X-MP con software Digital Scene Simulation. L'astronave in questione è composta da 600.000 poligoni, ovvero meno di quanti PlayStation 2 può visualizzare contemporaneamente a 60 frames al secondo (quasi 3 volte il frame rate cinematografico) con tutti gli effetti attivati.**



La sua importanza è presto detta: il *raytracing* implementa tutta la serie di calcoli fisico-matematici che permettono di simulare la riflessione ottica *reale* su un qualsivoglia modello 3D. Non parliamo di surrogati, trucchetti o altre scorciatoie del genere: il *raytracing* è la simulazione informatica più accurata mai fatta di un fenomeno naturale come la luce e le sue proprietà.

Per descriverne le caratteristiche sarà utile un semplice esempio. Prendete una scacchiera qualsiasi (anche la vecchia dama del nonno va benissimo) e ponetela in una stanza con una forte illuminazione ambientale. Andate a rovistare in armadio e prendete quelle biglie metalliche con cui giocavamo da bambini (o ci giocava il papà, per i più giovani di voi), quelle lucide e riflettenti da flipper. Successivamente prendete un bel po' di biglie colorate e palline di gomma; dispo-

nete il tutto in ordine sparso sulla scacchiera con la biglia di metallo al centro. Ora osservate bene cosa succede: la biglia di metallo ha assunto un aspetto multicolore grazie al riflesso di tutte le altre biglie e della scacchiera. Ma se guardate bene noterete un'altra riflessione (oltre all'eventuale *spot* o punto di luce causato dalle lampadine): la riflessione globale ambientale, cioè il riflesso dell'ambiente circostante sulla biglia argentea. L'*Environment Mapping* non è altro che il tentativo di ricreare questa particolare riflessione da parte dei motori di *raytracing*.

▲ **Quest'immagine completamente virtuale dal titolo "1984", creata nel medesimo anno, è un esempio del realismo praticamente totale ottenuto dalla grafica 3D. Realizzata da Thomas Porter della Lucasfilm, ha come punti di forza uno strabiliante Environment Mapping, delle riflessioni perfette ed un eccezionale effetto Motion Blur ovvero sfocatura di movimento, effetto che abbiamo potuto ammirare anche in Metal Gear Solid e di cui parleremo nei prossimi appuntamenti.**

Ora se fate la stessa cosa in un programma di *rendering* che supporti il *raytracing* accadrà la medesima cosa: la sfera di metallo *rifletterà* effettivamente e realisticamente gli oggetti circostanti insieme all'ambiente, cioè quello che in terra di Albione chiamano "*environment*".

Questa meraviglia si paga parecchio in termini computazionali. Il *raytracing* è stato per anni uno spauracchio di noi artisti 3D, quando misuravamo la memoria in Kilobyte ed una CPU a 10 MHz era assolutamente normale. Con i sistemi attuali, l'impiego di tale effetto è cosa tranquillamente digeribile dai mostruosi "processori-calorifero" che siamo ormai abituati ad utilizzare (passatemi l'espressione) con una certa indifferenza.

La necessità dell'EM è sorta verso la metà dello scorso decennio quando la tendenza più in voga nel campo della *computer animation* era la ricerca esasperata del realismo più estremo, per dimostrare che sarebbe stato possibile realizzare ambienti, oggetti e personaggi talmente reali da poter essere inseriti in ambienti "veri" senza rivelare la loro appartenenza al "digitale" (in pratica quello che sta cercando di fare James "Terminator" Cameron nel suo *Avatar* di prossima uscita).

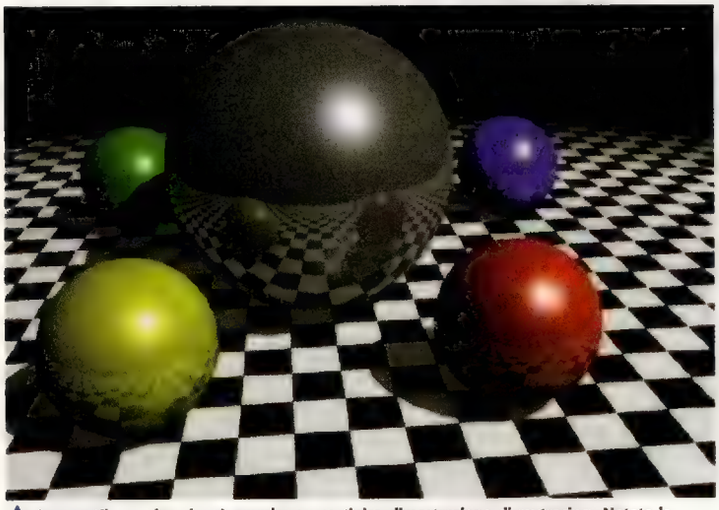
Infatti, ogni oggetto che presenti superfici lucide riflette necessariamente, oltre agli oggetti nelle vicinanze, anche l'ambiente circostante. Inutile sottolineare la mole di calcoli necessari per riprodurre sull'oggetto (non necessariamente sferico) tutto ciò che vi ruota intorno (dal pavimento sottostante all'uccellino che vola in alto nel cielo). Fortunatamente si è riusciti a trovare un compromesso buono, efficace ed anche abbastanza economico in termini di calcolo. Invece di modellare e quindi realizzare un ambiente nei particolari (che avrebbe reso una riflessione realistica al caro prezzo di un'enorme perdita di tempo) si è preferito seguire una via intermedia, ovvero utilizzare un'immagine come *texture* mappata su un enorme sfera invisibile che avvolge l'intero mondo che si sta renderizzando, riflettendosi sugli oggetti come se fosse un ambiente.

Per semplificare tutto ciò immaginate di essere in una stanza con un televisore spento: lo schermo della TV riflette la stanza in cui esso si trova. A questo punto immaginate di scattare una foto grandangolare della stanza con le spalle rivolte al televisore e di porla poi davanti allo schermo: la TV rifletterà la medesima immagine di prima con la differenza che quest'ultima proviene da una foto (bidimensionale) e non dall'ambiente reale.

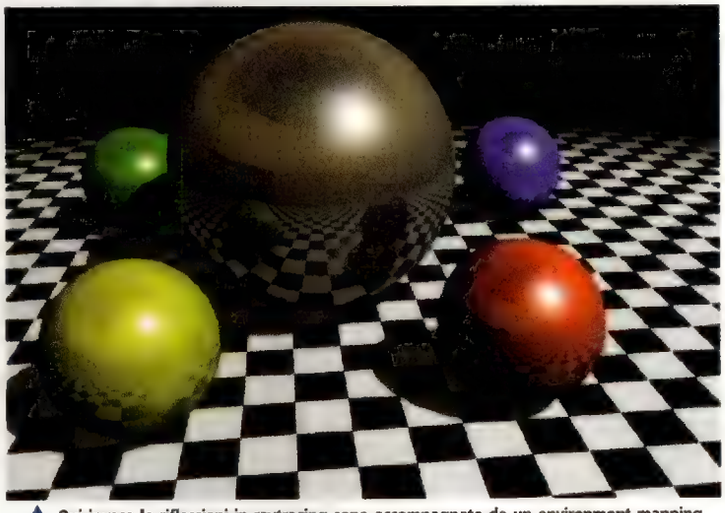
Considerata la persistente richiesta di un'enorme potenza computazionale nel generare il

▲ **Uno dei primi e più spettacolari effetti di environment mapping in produzioni cinematografiche è stato il T1000 di Terminator 2 – Judgement Day (regia di James "Titanic" Cameron).**

raytracing, soprattutto in tempo reale, si è quindi escogitato uno strumento più efficace per ottenere il medesimo risultato: le mappe di riflessione. Questa tecnica, ulteriormente raffinata ed ottimizzata, ha permesso di inserire l'EM nei videogiochi. L'intuizione è semplice: invece di calcolare le riflessioni di una mappa che in



▲ **In quest'immagine si può ammirare una tipica dimostrazione di raytracing. Notate le riflessioni estremamente realistiche tra gli oggetti: tali riflessioni sono calcolate mediante algoritmi rigorosamente rispettosi delle leggi della fisica.**



▲ **Qui invece le riflessioni in raytracing sono accompagnate da un environment mapping che rende le riflessioni di un ambiente globale, aumentando di conseguenza il realismo.**

fondo è una cosa piatta, perché non mappare semplicemente una *texture* sull'oggetto che ne *simuli* la riflessione? Il tutto funziona bene: la *texture* in questione, realizzata *ad hoc*, viene proiettata sull'oggetto come se esso fosse sferico e, *senza seguirne* gli spostamenti e le deformazioni, scivola semplicemente addosso ad esso utilizzando particolari artifici matematici e di programmazione. In questa maniera si raggiunge il medesimo effetto del "pesante" *raytracing*.

▲ **Ecco un esempio di Environment Mapping in tempo reale.**

Il tutto è molto semplice ed un esempio lo chiarificherà ulteriormente. Immaginate di essere in una stanza dalle pareti neutre e prendete due sferette uguali e dello stesso colore, una di metallo lucido come una biglia ed un'altra di gomma, assolutamente opaca. Prendete una fotografia di vostra zia e mettetela davanti alla biglia metallica. Scattatele una foto (della biglia, non di vostra zia). Sostituite la biglia di metallo con la biglia di gomma, proiettate su di essa una diapositiva della stessa immagine ed infine scattate una foto anche di questa biglia. Mettete a confronto i due scatti: le riflessioni delle foto sulle biglie non saranno *esattamente* identiche, ma si tratta di un'approssimazione più che accettabile. Il primo caso simboleggia la riflessione reale del *raytracing*, la seconda quella dell'*EM* mediante una mappa di riflessione.

E' proprio questo il capolavoro di tecnica che Yamauchi & C. sono riusciti a realizzare per **Gran Turismo**: delle *texture* a bassissima risoluzione, ma talmente ben implementate e con notevoli *tricks* che riescono a conferire alle *supercar* quell'aspetto così terribilmente realistico. Il fatto davvero singolare e che fa ulteriormente onore al grande team di sviluppo giapponese, è che con una manciata di *pixel* sono riusciti ad avere una resa di grande effetto uguale se non superiore a prodotti come il visivamente spaventoso **Scud Race** di Sega che, cosa non da poco, gira su *hardware* che potranno essere superati solo dall'avvento della *next-generation* PlayStation.

In molti hanno provato ad imitare i caposcuola giapponesi, ma con risultati discutibili. Un esempio palese è rappresentato da **Ridge Racer Type 4** di Namco, che introduce una sorta di *Environment* sulle auto, ma, a parte la resa decisamente meno valida in quanto a realismo ed effetto, il tutto si rivela essere una sorta di *Phong Shading* ben fatto, ma *non* un EM.

Il *Phong Shading* è una tecnica di *rendering* che tiene conto, se richiesto, anche degli *spot* o punti luminosi che si ottengono per la riflessione di una sorgente luminosa su un oggetto, quel punto luminoso che si nota avvicinando una lampadina alla nostra famosa biglia metallica. La scelta di Namco si rivela un ulteriore tentativo di implementare questa tecnica, ma le automobili invece di sembrare maggiormente realistiche assumono un aspetto più "da modellino". Premetto che le varie modalità di rendering in tempo reale come il *Phong* o il noto *Gouraud Shading* saranno oggetto di approfondita analisi in uno dei prossimi appuntamenti con **Visuality**.

▲ **Ridge Racer Type 4: notevole, ma non è Gran Turismo...**

Nel mondo dei *coin-op* i due esempi più conosciuti sono entrambi targati Sega: stiamo parlando di **Scud Race** e **Sega Rally 2**.

Grazie alla straordinaria potenza di calcolo di cui possono usufruire, entrambi i *coin-op* implementano un ottimo esempio di EM che in **Sega Rally 2** raggiunge una perfezione quasi fotorealistica, ma con notevolissimi aiuti da parte dell'hardware. Vediamo come.

Sega ha introdotto un'interessantissima *feature* nell'*hardware* delle sue creature digitali, Dreamcast compreso.

La feature in questione permette di memorizzare ogni *frame* renderizzato a video come mappa di riflessione per qualsiasi oggetto visualizzato. Ciò significa che teoricamente non bisogna più creare "a mano" le mappe di riflessione ma è la macchina stessa che fornisce *automaticamente via hardware* la mappa più reale possibile, ovvero l'ambiente che si sta *vedendo* sullo schermo.

Le meraviglie di questa tecnica si possono ammirare osservando, ad esempio, il vetro posteriore della Subaru Impreza in **Sega Rally 2**. Siamo al livello del fotorealismo più spinto ammirabile oggi in un videogame, anche perché PlayStation 2 non è *ancora* uscita *(per chi non l'avesse capito Adriano è particolarmente esaltato dal prossimo hardware Sony - Ndr]*.

▼ **L'hardware di PlayStation 2 sarà così potente da permettere ai programmatori di realizzare simulazioni di questa qualità grafica? Sono in molti a crederlo (o a sperarci, se non altro)...**

Anche **Scud Race** non è da meno. Le splendide *supercar* di questo *racing game* sfoggiano un EM davvero valido, condito con un brillante utilizzo del *Phong Shading*.

Rimane ancora da vedere in che maniera l'EM sarà supportato su PlayStation 2. A giudicare dalle demo ammirate di recente, si deduce che esso sarà davvero sconvolgente, soprattutto in considerazione dell'MPEG2 e dei filmati di alta qualità che potranno essere impiegati come mappe di riflessione per l'EM. Immaginate una *supercar* sulla quale si rifletta un cielo animato con nuvole e luce che cambia col tempo oppure un'auto da Formula 1 ai box, sulla quale si riflettano i meccanici all'opera. Alla luce di tutti questi fattori si può prevedere senza timore di smentita che l'EM su PlayStation 2 sarà più reale del reale e continuerà a conferire una mirabile verosimiglianza alle esperienze videoludiche della prima vera console del ventunesimo secolo (ecco, appunto ^_^ - Ndr).

▼ **Il coin-op di Sega Rally 2 è un autentico prodigio in termini di grafica 3D.**

▲ **Scud Race non è più recentissimo, ma rimane comunque uno spettacolo visivo di primo livello.**

5A DIMENSIONE

SONY
SEGA
PC
NINTENDO

VIA BARBARA MELZI, 47 - 20025 LEGNANO (MI) TEL/FAX. 0331/455078

VISITA IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

LEGACY OF KAIN 2
SOUL REAVER

PSX JAP

ACE COMBAT 3	TEL.
THE LAST BLADE	149.000
THE KING OF FIGHTER 98	149.000
GRAN TURISMO 2	TEL.
SILENT HILL	149.000
SUPER ROBOT S.	TEL.
DR. SLUMP	149.000
OMEGA BOOT	149.000
SUIKODEN II	149.000
FINAL FANTASY VIII	TEL.
EXODUS GUILTY	149.000
CAPCOM 1,2,3,4,5	149.000
R TYPE DELTA	149.000
BUGY	149.000
RIDGE RACER 4	149.000
BLOODY ROAR 2	149.000
CIRCADIA	149.000
OVER BLOOD 2	159.000
MARVEL VS STREET F.	149.000
SUPER ROBOT F FINAL	TEL.
BASS LANDING + CANNA	299.000
DOKI DOKI PRETTY L.	TEL.
GUNDAM GENERATION	169.000
HOKUTO NO KEN	199.000
ARMORED CORE 3	149.000
VAMPIRE SAVIOR	149.000
3D FIGHTING MAKER	149.000
CINEMA	149.000
MICRONAUTI	149.000

PSX USA

AKUJI	119.000
A BUG'S LIFE	119.000
BRAVE FANCER	129.000
SILENT HILL	129.000
FINAL CONTENDER	119.000
SPORT CAR GT	119.000
ARMY MEN	119.000
MARVEL VS STREET F.	119.000
METAL GEAR SOLID	139.000
PARASITE EVE	139.000
MONKEY HERO	119.000
TALES OF DESTINY	129.000
SYPHON FILTER	129.000
XENOGEARS	139.000

PSX PAL

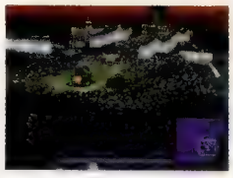
METAL GEAR SOLID	109.000
MONACO GP2	105.000
CRASH BANDICOOT 3	95.000
NEED FOR SPEED 4	99.000
RALLY CROSS 2	85.000
GEX 3	99.000
DRIVER	TEL.
BUST A MOVE 4	89.000
RETRO FORCE	99.000
SPYRO THE DRAGON	99.000
TENCHU	109.000
TOCA TOURING 2	109.000
TOMB RAIDER 3	105.000

Dreamcast

Warzone 2100

Anno 2085: il sistema missilistico spaziale di difesa Nasda, misteriosamente in avaria, scarica le sue testate nucleari sulla Terra.
Anno 1999: Eidos, con **Warzone 2100**, offre ai videogiocatori un nuovo pretesto per sfogare i propri bassi istinti bellici. A voi giudicare l'atto più violento...

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Pumpkin Studios
N° giocatori:	1
Genere:	Strategico



Washington. Mosca. Pechino. L'improvviso attacco nucleare alle principali città del globo provoca l'attivazione immediata dei sistemi automatici di difesa, l'*escalation* militare è inevitabile e devastante, la Terra sprofonda in un inverno nucleare dal quale uscirà, decimata nelle risorse e nella popolazione, solo 15 anni più tardi. **Warzone 2100** si apre proprio su questo scenario, mettendovi alla guida di un gruppo di neo-coloni intenzionati a ricostituire la scomparsa civiltà nordamericana. Inutile dire che la vostra missione andrà compiuta soprattutto a spese degli altri insediamenti formatisi nel frattempo, in barba a qualsivoglia rilievo di carattere etico o morale. Ma niente paura, con un po' di fortuna riuscirete a riorganizzare anche il Giubileo del 2100 e ottenere l'indulgenza...

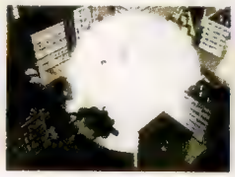
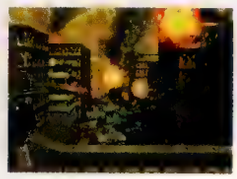
▼ **Il sistema di difesa NASDA vittima di un guasto tecnico... Siete rimasti gli unici a crederci...**

Politically Incorrect

L'ultimo prodotto di Eidos si presenta come uno strategico in tempo reale abbastanza innovativo, con ambientazioni in 3D poligonale ed un'assoluta libertà d'inquadratura. Vostro infame compito sarà condurre tre lunghe campagne belliche per l'affermazione sul territorio (*Arizona desert, Urban devastation, Rocky Mountains*) suddivise ognuna in un numero diverso di sottomissioni con obiettivi specifici. A vostra disposizione, inizialmente, uno sparuto gruppo di unità di attacco e di costruzione con le quali assicurare la produzione energetica (tramite la costruzione di tralicci in punti dove sia estraibile il petrolio) e allestire la prima, fondamentale base operativa. *Headquarters* per gestire le truppe, fabbriche per la produzione dei mezzi e centri di ricerca per lo sviluppo delle tecnologie saranno le prime necessità; quindi i sistemi di difesa e le strutture secondarie quali radar o centri di riparazione. Visto il carattere "consecutivo" delle missioni, che vi costringerà a servirvi (*target* dopo *target*) sempre delle stesse installazioni, le fasi di gestione delle risorse e di organizzazione rappresentano il vero e proprio fulcro strategico del titolo di Pumpkin Studios, il tutto a scapito delle azioni di combattimento vere e proprie. In effetti, nonostante in fase di *briefing* vi possano essere assegnati obiettivi apparentemente diversi tra loro (rintracciare tecnologie, distruggere centri di atterraggio, perlustrare zone), la vostra giornata prettamente offensiva si risolverà molto spesso in progressive marce per la distruzione di massa su percorsi il più delle volte imposti dalla topografia degli scenari. La possibilità di affidare consegne differenti alle proprie truppe (raggio d'attacco, condizioni della ritirata, ordini di fuoco e posizionamento ecc.) non migliora di molto la situazione considerato il fatto che, nonostante il livello di difficoltà si attesti sul medio/alto, la tecnica dell'attacco frontale è troppo spesso abbastanza efficace per avere la meglio sulle unità mobili e sulle basi nemiche. L'interfaccia di comando, discretamente agevole finché ci si trova in condizioni di stasi, perde inoltre di praticità e fluidità in occasione di scontri nei quali siano coinvolte troppe forze contemporaneamente, quando i rallentamenti su schermo si presentano con temibile puntualità. Neanche il *controller* analogico viene in soccorso in questi casi, non consentendo lo spostamento del cursore a differenti velocità (il consiglio è di procurarsi un *mouse*). Il discorso è invece differente per le altre variabili da gestire durante il gioco, sulle quali **Warzone** sembra puntare per ritagliarsi uno spazio tra un **C&C**, un **C&C** ed un altro **C&C**...

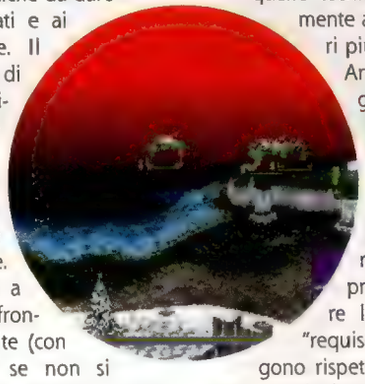
Seek 'n' destroy ? Nope, Project 'n' develop...

La ricerca, come detto, riveste un ruolo fondamentale nell'economia di **Warzone**. Dopo aver sottratto le tecnologie ai vostri avversari (niente spionaggio o corruzione, solo diretti e devastanti raid di massa) avrete infatti modo di affidarle ai centri di ricerca per poi uti-

▲ **Deserto dell'Arizona: varietà grafica zero, gradi all'ombra 45, rave party organizzati nessuno...**

lizzarle e, progressivamente, procedere al loro potenziamento. Molto spesso sarà addirittura più conveniente attendere per scatenare un attacco decisivo contro l'ultima base nemica, sfruttando il tempo rimanente del livello per accumulare risorse energetiche da dare in pasto agli scienziati e ai mezzi di costruzione. Il tutto per non rischiare di trovarsi spiazzati all'inizio della sezione successiva, quando si potrebbe non avere tempo e modo per rispondere a delle offensive immediate. Questo porta talvolta a dover addirittura riaffrontare missioni già risolte (con leggero disappunto se non si hanno più i vecchi salvataggi) per porre rimedio a situazioni divenute difficili da gestire. In questo modo si apriranno però nuove possibilità per la difesa (mura di cinta, torrette, bunker), le strutture (moduli di potenziamento, centri di riparazione) e le unità mobili. Alcuni nuovi ritrovati saranno infatti fruibili nella fase di progettazione dei veicoli, grazie alla quale, in pochi secondi, sarete in grado di creare il mezzo d'attacco o "di utilità" a voi più congeniale. Entrate in officina e componete un'*armor*, un sistema di propulsione ed una torretta, e il mostro è fatto. Date energia alle fabbriche ed iniziate la produzione in serie, allestite un'armata e fate terra bruciata fin dentro il salotto del vostro avversario. Un vero e proprio inferno per pacifisti ed assicuratori...



The Dark Half

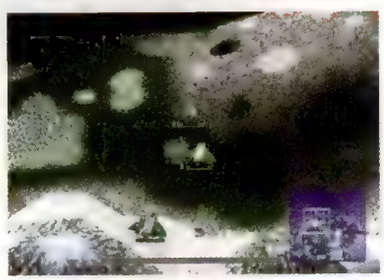
Il sistema di sviluppo e progetto di **Warzone**, seppur parzialmente innovativo rispetto ai canoni del genere, non rappresenta però una svolta dal punto di vista strategico. Buona parte delle tecnologie sviluppabili, piuttosto che ampliare il campo delle scelte possibili, ha il solo effetto di rendere inutili e sorpassati i ritrovati precedenti; le tecnologie effettivamente in grado di creare differenziazione risultano invece "diluite" nel corso del gioco a causa di un approccio evolutivo che, nonostante possa a tratti appassionare, rende disponibili molte possibilità strategiche solo con l'avanzare delle missioni. Parallelo il discorso per quanto riguarda la fase di progettazione dei veicoli, durante la quale vi troverete ad eliminare unità d'attacco divenute ormai obsolete e utili solo a creare confusione nei sottomenu. Più in generale, ciò che lascia perplessi in **Warzone** è la leggera carenza di pensiero laterale. Il paradigma trincera/produci in serie/attacca in massa assicura infatti risultati apprezzabili in buona parte delle situazioni, rendendo inutile la ricerca di quelle tecniche alternative sicuramente apprezzate dai giocatori più navigati.

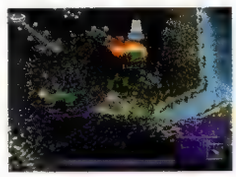
Anche dal punto di vista grafico e sonoro, il titolo Eidos si barcamena tra luci ed ombre. Nonostante la scarsa varietà di ambientazioni ed una definizione che rende talvolta problematico distinguere le differenti armate, i "requisiti" da strategico vengono rispettati. I FMV non stupiscono e scivolano via fluidamente, resi talvolta inutili dalla ridondanza di situazioni e di obiettivi; il sistema di salvataggio appaga la fame di *memory card* tra una missione e l'altra (nonostante talvolta possano servire delle ore per completarne una). Molto versatile invece il sistema delle inquadrature, che permette di esplorare a piacimento gli scenari ruotando, inclinando o zoomando con la telecamera virtuale (il *controller* analogico destro, incluso il dimenticato tasto R3, è completamente dedicato a queste operazioni). Con la visuale "da combattimento", attivabile con △, è possibile addirittura portare l'inquadratura dietro il mezzo selezionato e guidarlo con la croce direzionale, puntando direttamente gli obiettivi e fungendo da punto di riferimento per i veicoli dello stesso gruppo. Purtroppo assente l'opzione *multiplayer*, cosicchè la modalità in singolo, seppure alquanto longeva a causa del livello di difficoltà e del numero di missioni, risulta l'unica disponibile.

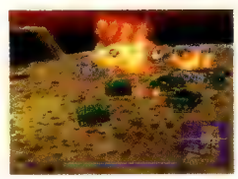
In definitiva, pur avendo sofferto il passaggio da piattaforma PC a PlayStation in termini tecnici e di controlli, **Warzone 2100** rimane una buona alternativa nel campo degli strategici in tempo reale, seppur penalizzato da un non corretto bilanciamento della strategia nei differenti comparti del gioco. L'impostazione con grafica poligonale e le innovazioni introdotte nel *gameplay* lo rendono comunque appetibile per gli appassionati dei RTS "puri", ma anche per chi è in cerca di qualche novità nel genere. Per tutti gli altri, non dotati di inenarrabile pazienza, il consiglio è di cercare altrove.

Ivan Fulco

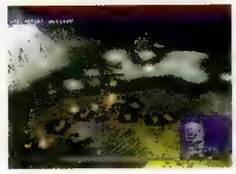
Voto: **75%**







▼ **L'interfaccia di WZ sfrutta quasi tutti i tasti del pad Sony. Il tasto ⊗ seleziona un oggetto, ● un gruppo di unità, ■ per il menu, △ per attivare la visuale di battaglia... Qualcuno di voi ha un mouse ?**



KKND: Krossfire

Uccidi, massacra e distruggi. Vi diamo un indizio, non si tratta di un *platform game*, ma di un titolo strategico ambientato nel futuro in cui tre armate si trovano a combattere per la sopravvivenza e per guadagnare il diritto di vivere sul pianeta Terra, ormai devastato dalla guerra nucleare. Wow, la solita fortuna...

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-2
Genere:	Strategico

Ambientato in un futuro (si spera) molto remoto, **KKND: Krossfire** ha inizio pochi anni dopo la conclusione della terza guerra mondiale, che ha portato devastazione e distruzione in tutto il mondo; le esplosioni atomiche infatti hanno causato danni ingenti e la popolazione terrestre, decimata dalle bombe, invece di riunirsi per cercare di ricostruire le città e ricreare una società civile, si è divisa in tre gruppi, i Sopravvissuti, gli Evoluti e i Serie Nove. Alla prima categoria appartengono tutte le persone che sono riuscite ad evitare le esplosioni atomiche, nascoste all'interno di rifugi sotterranei e che, di conseguenza, hanno sembianze tipicamente umane, mentre al secondo gruppo sono associati tutti gli esseri umani che, colpiti solamente in piccola parte dalle radiazioni, hanno subito mutazioni più o meno evidenti; proprio per questo motivo gli Evoluti hanno un aspetto decisamente particolare e bizzarro ed essendo cresciuti nella terra post-atomica, hanno imparato a sfruttarne le risorse, utilizzando, per esempio, come mezzi per spostarsi da una regione all'altra dei giganteschi insetti addestrati. Per ultimi abbiamo i Serie Nove che, com'è facilmente comprensibile dal nome, sono in realtà dei robot molto evoluti creati per essere sfruttati nel settore agricolo: dopo l'olocausto, i maledetti si sono ribellati agli esseri umani e hanno deciso di vendicarsi eliminando tutta la popolazione sopravvissuta. Uno degli aspetti più interessanti di **KKND: Krossfire** è proprio il fatto che sono presenti tre diverse razze da controllare; in questo modo infatti la longevità è garantita dato che, oltre ad essere presenti un buon numero di livelli, ogni "gruppo" ha a propria disposizione diversi tipi di armi e, per questo motivo, è necessario studiare tattiche differenti a seconda della fazione prescelta. E' inoltre fondamentale, per la propria sopravvivenza, valutare con attenzione ogni singola mossa; globalmente sono disponibili sei diverse opzioni offensive, che vanno dall'attacco totale alla distruzione di oggetti inanimati (come gli alberi), che si adattano a qualsiasi situazione di gioco. Uno dei fattori che può trasformare una probabile vittoria in una sconfitta, e che quindi dev'essere preso in seria considerazione, è il tempismo; è infatti necessario agire in maniera decisa, senza però farsi prendere dalla smania di eliminare immediatamente i nemici (e, d'altro canto, senza utilizzare una tattica troppo attendista), rischiando di sguarnire le proprie postazioni e di lasciare via libera alla controffensiva avversaria. La vittoria di una battaglia si costruisce sin dall'inizio del livello, momento basilare in cui ogni secondo perso può rivelarsi prezioso; è proprio in questa fase di gioco infatti che ha inizio la costruzione delle basi, dei veicoli e delle armi e in cui le vostre truppe devono raggiungere la massima produttività. Altro elemento decisamente degno di nota in **KKND: Krossfire** è la presenza dell'opzione di gioco in doppio; affrontare un amico, e sconfiggerlo dopo una lunga (e magari sudata) partita, è veramente esaltante e, soprattutto, garantisce una discreta longevità anche

▼ **Difendete il ponte assegnando alle truppe il comando apposito e chiamando in aiuto alcune reclute.**

▲ **Gli obiettivi da raggiungere nelle missioni sono abbastanza vari.**

▲ Distruggete le costruzioni, quindi circondate i nemici ed eliminateli senza pietà.

una volta finito il gioco con tutte e tre le fazioni. Tutto sommato è di discreto livello la realizzazione tecnica, che utilizza l'approccio grafico tipico di questo genere di titoli; l'inquadratura del campo di gioco dall'alto consente di avere una visione abbastanza ampia di ciò che sta accadendo nell'area circostante ed elimina quindi la possibilità di trovarsi di fronte, all'ultimo momento, a spiacevoli sorprese. Discrete le ambientazioni post-atomiche, così com'è globalmente positivo il giudizio per quanto riguarda la realizzazione grafica dei mezzi, delle basi e degli esponenti delle tre razze; buono anche l'accompagnamento sonoro con effetti esplosivi che sottolineano i vari momenti della battaglia. Un titolo quindi adatto ai possessori di PlayStation che preferiscono la componente strategica e che si divertono anche giocando a titoli in cui l'azione è praticamente assente, o più precisamente, presente in minima parte.

Marco Ravetto

Voto: 74%

▼ Con tutte queste truppe all'attacco, la vittoria non può essere lontana.

▼ I Sopravvissuti hanno fattezze simile a quelle dei normali esseri umani...

▲ ...mentre gli Evoluti, a causa delle radiazioni, hanno subito mutazioni di vario genere.

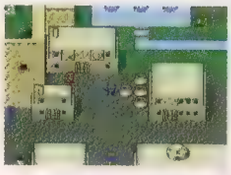
STOP A FALSE IPOCRISIE!!!
DA NOI TROVI TUTTO:
VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI E ACCESSORI PER
SONY PLAYSTATION
(PAL)
VIDEOCASSETTE
CD - MC novità
DVD
BLACK BOX
SEGA DREAMCAST
NUOVA LINEA ACCESSORISTICA PER
SONY PLAYSTATION
tutto X
RIVENDITORI
e
PRIVATI
(per corrispondenza)
chiamateci!!!
e-mail: blackbox@fu.nautilo.it
tel. e fax 0571-632571 (2 linee r.a.)
via Galvani 25 - CASTELFIORENTINO (FI)

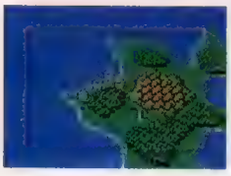
Final Fantasy Collection

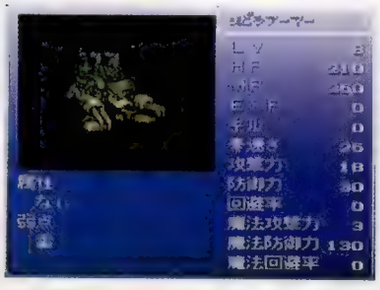
Non sono molte le raccolte di giochi di ruolo giapponesi, ed ancora meno sono quelle prodotte da case di provata abilità come Squaresoft. **Final Fantasy Collection** ci riporta in un periodo dove gli RPG significavano solo trame complesse e meccaniche di gioco elaborate. Un invito difficile da rifiutare...

Versione:	Giapponese
Casa:	Squaresoft
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1
Genere:	RPG

Alla fine di marzo del 1997, Squaresoft ha iniziato a convertire gli episodi della saga di **Final Fantasy** realizzati per Super Famicom: titoli dall'indubbio fascino che hanno creato le basi dei giochi di ruolo attuali. Con l'uscita del *remake* del sesto episodio della saga, la casa giapponese ha deciso di riunire i tre titoli in un unico box per cercare di convincere all'acquisto chi ha ignorato le uscite dei singoli giochi. **Final Fantasy Collection** è essenzialmente una confezione di cartone che racchiude un *blister* contenente i capitoli IV, V e VI di **Final Fantasy** e un manuale a colori di 95 (!) pagine in giapponese. A differenza delle versioni commercializzate singolarmente, le serigrafie dei singoli CD sono costituite da splendide illustrazioni realizzate da Yoshitaka Amano, *character designer* ufficiale della serie fino a **Final Fantasy VI**. I tre giochi contenuti nella *collection* sono conversioni alquanto fedeli delle rispettive versioni per Super Famicom: le uniche migliorie apportate riguardano una maggiore qualità della colonna sonora, la presenza di sequenze animate in computer grafica e la possibilità di eseguire salvataggi temporanei veloci, in modo da ovviare ai lunghi tempi d'accesso della *memory card*. Dopo avercelo negato per le conversioni degli episodi IV e V, Square ha deciso di inserire in **Final Fantasy VI** anche un archivio completo di informazioni e immagini riguardanti il gioco: un'aggiunta senza dubbio gradita, ma che ci sarebbe piaciuto vedere anche nei due titoli precedenti. Per festeggiare l'uscita di **Final Fantasy Collection**, Squaresoft ha prodotto anche una versione limitata della raccolta contenente una sveglia da tavolo. Per i più fanatici è stato inoltre commercializzato un porta-CD commemorativo, limitato a 5.000 esemplari numerati: un *gadget* comunque di difficile reperibilità nel nostro Paese data la sua ridotta diffusione.







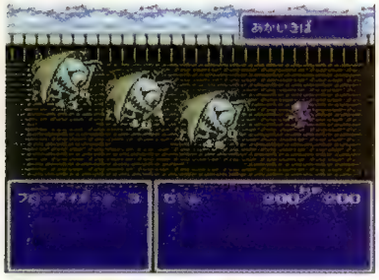
▲ Final Fantasy VI contiene un archivio d'immagini ed informazioni sul gioco.

▲ Il Job System di Final Fantasy V offre un livello di personalizzazione estremamente elevato.

▲ Le sequenze animate relative a Final Fantasy V e VI esaltano l'inconfondibile caratterizzazione dei personaggi di Amano.

Final Fantasy IV

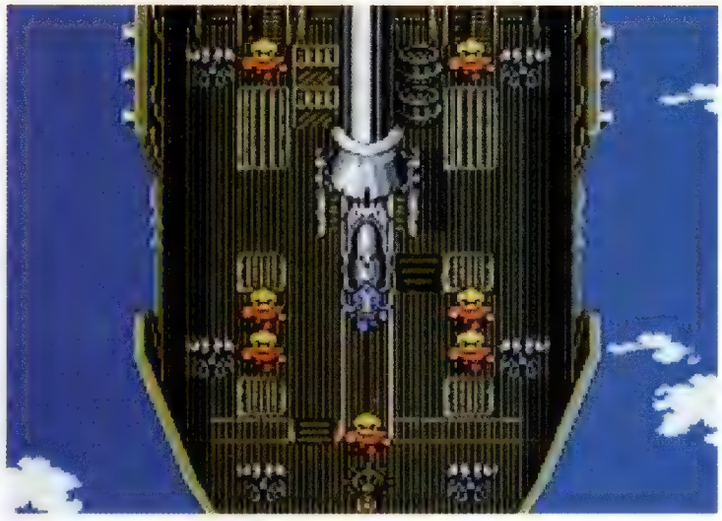
Uscito nel luglio del 1991, **Final Fantasy IV** ha rappresentato il passaggio della saga da 8-bit a 16-bit. Le maggiori potenzialità offerte da Super Famicom rispetto allo storico Family Computer hanno consentito a Sakaguchi di realizzare un gioco straordinario non solo dal punto di vista strutturale, ma anche da quello grafico e sonoro. Abituati alla spartana grafica che caratterizzava la precedente console Nintendo, i giocatori giapponesi prima e quelli americani poi sono stati letteralmente catturati dal titolo Square che ha ottenuto risultati di vendita a dir poco esaltanti. **Final Fantasy IV** era inoltre il primo episodio della saga a vantare una trama solida, nonché ricca di avvenimenti e personaggi. Finalmente l'RPG assumeva l'aspetto di un vero e proprio romanzo interattivo invece della solita sequenza di enigmi e combattimenti. Dal punto di vista della meccanica di gioco, la principale innovazione apportata da Squaresoft era costituita dall'*Active Battle System*: questo rivoluzionario sistema di combattimento aggiungeva finalmente il fattore tempo agli scontri, rendendoli così più frenetici ed emozionanti. Da non sottovalutare infine la splendida colonna sonora, composta dall'immancabile Nobuo Uematsu. La versione PlayStation del gioco, recen-



sita sul numero 37 di **SPC**, è praticamente identica all'originale. La qualità delle sequenze introduttive e finali, più che discreta per il 1997, appare però piuttosto scarsa ora, soprattutto se paragonata a quella dei due episodi successivi. Il FMV non è comunque mai stato essenziale per gli appassionati di giochi di ruolo di vecchia data, che potranno quindi riscoprire in questa conversione tutte le emozioni che hanno vissuto nell'epoca d'oro del loro genere preferito.

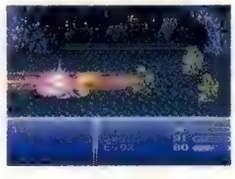
Final Fantasy V

Il quinto episodio della saga di **Final Fantasy** ha debuttato in Giappone nel dicembre del '92. Allo scopo di rendere il gioco ancora più complesso e flessibile delle versioni precedenti, Sakaguchi ha deciso di evolvere il *Job System* adottato in **Final Fantasy III**, realizzando così quello che da molti è considerato il migliore sistema di gioco della saga. Grazie ad esso un personaggio può cambiare classe a piacimento tra le 22 offerte dal sistema: la scelta spazia dai classici guerrieri ai più esotici ballerini e addestratori di animali. Ogni classe consente di imparare delle abilità tramite gli *Ability Point* guadagnati durante il combattimento. Passando da una classe all'altra è quindi possibile creare personaggi dotati di più *skill* differenti, scegliendo quelli che meglio si adattano alla propria strategia di combattimento. L'elevato livello di personalizzazione offerto dal *Job System* crea una nuova dimensione di gioco: il giocatore è infatti portato ad imparare quante più abilità possibili, aumentando così l'interesse per il gioco anche dopo aver scoperto come terminare l'avventura. Per quanto l'evoluzione grafica non sia stata così drastica come nel passaggio tra il terzo ed il quarto episodio della saga, **Final Fantasy V** non ha naturalmente mancato di stupire ed esaltare l'utenza dell'epoca grazie all'elevato dettaglio visivo e alla splendida colonna sonora: caratteristiche mantenute intatte nella versione per PlayStation, che gode inoltre di due splendidi FMV introduttivi e finali. Oltre ad essere estremamente superiori a quelle inserite in **Final Fantasy IV**, le sequenze animate vantano una curata trasposizione digitale della caratterizzazione dei personaggi realizzata da Yoshitaka Amano: un particolare che sarà sicuramente apprezzato dai fan dell'artista giapponese.



Final Fantasy VI

Commercializzato a quasi un anno e mezzo di distanza dal quinto episodio, **Final Fantasy VI** è da molti considerato il migliore gioco di ruolo mai realizzato per Super Famicom. Gli anni di esperienza accumulati da Square sulla macchina Nintendo hanno consentito alla casa nipponica di sviluppare un gioco esaltante sotto tutti i punti di vista. Il livello di dettaglio grafico ha subito un forte incremento rispetto agli episodi passati: trasparenze, rotazioni e splendidi disegni arricchivano combattimenti ed esplorazioni come mai era avvenuto prima. Impeccabile anche la colonna sonora: per **Final Fantasy VI** Nobuo Uematsu ha letteralmente superato se stesso, proponendo brani considerati tuttora come i migliori mai composti dall'autore. Per il nuovo sistema di gioco, Squaresoft ha deciso di abbandonare il versatile, ma forse troppo complesso, *Job System* per il *Relic System*: questo nuovo sistema consente di incrementare le abilità e le protezioni dei personaggi a seconda degli oggetti con cui vengono equipaggiati. Gli incantesimi vengono invece imparati a seconda degli *Esper* assegnati ai personaggi. Particolarmente studiata anche la trama del gioco che, oltre a presentare protagonisti affascinanti e carismatici, offriva un livello di complessità non indifferente. Almeno 50 ore di gioco erano necessarie per completare l'avventura in ogni sua parte. Uscita contemporaneamente a **Final Fantasy Collection**, la versione PlayStation del sesto episodio della serie conserva le medesime caratteristiche del gioco originale. Rispetto alle conversione precedenti, sono state maggiormente curate le sequenze in FMV, ora più lunghe e complesse, ed è stato aggiunto un archivio d'illustrazioni, mappe e informazioni che si espande con il progredire del gioco. Tutto sommato **Final Fantasy VI** è il titolo della collezione che meno ha sofferto del trascorrere del tempo: un gioco di ruolo completo ed avvincente che non può mancare nell'esperienza videoludica di un appassionato di questo genere di giochi.



The Final Collection

Se le precedenti conversioni di **Final Fantasy**, commerciate singolarmente, potevano essere semplicemente consigliate a chi ama gli RPG giapponesi vecchio stile, l'acquisto di **Final Fantasy Collection** diventa ormai obbligato per ogni appassionato del genere. Con la spesa di un unico titolo si hanno tre dei migliori giochi di ruolo mai prodotti su ogni macchina; tre RPG complessi ed affascinanti, che risultano ancora attuali nonostante la mancanza di poligoni ed effetti speciali. Ovviamente chi giudica il *retrogaming* inutile vecchiume è meglio che continui a dedicarsi ai titoli più recenti...

Diego Cortese

Voto: **80%**

Chocobo Racing

Chi l'avrebbe mai detto? Uno stranissimo *racing game* nientemeno che dalla *software house* regina dei giochi di ruolo. La sfida non è da poco: ce la farà la nostra Squaresoft a stupirci anche stavolta, avventurandosi in un genere a lei non familiare?

Versione:	Giapponese
Casa:	Squaresoft
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-2
Genere:	Racing game

▲ A seconda del personaggio che avrete deciso di controllare, i comandi si riveleranno più o meno precisi ed immediati.

Per quei pochi che ancora non lo avessero capito, pare che i Chocobo, ovvero quegli strampalati pennuti gialli (descrivibili come l'improbabile risultato di un incrocio tra uno struzzo, un pappagallo ed un canarino sovradimensionato), che negli ultimi anni hanno cominciato ad aggirarsi qua e là nei meandri della narrazione dei vari titoli targati **Final Fantasy**, siano stati in pratica eletti a vera e propria *mascotte* di Squaresoft. Dopo qualche partecipazione nel semplice ruolo di comparsa a fianco dei vari Cloud, Tifa e Barret, già l'anno scorso i programmatori Square, con **Chocobo's Mysterious Dungeon**, avevano fatto intuire la propria simpatia per i suddetti personaggi, facendoli addirittura assurgere a protagonisti di un loro titolo. Non stupisce dunque l'idea di usare gli strani pennuti come *testimonial* dell'esordio Square nel campo di uno dei generi videoludici più amati dagli utenti: quello dei *racing game*.

▼ Una bella palla di fuoco in mezzo alle ruote costituisce spesso la maniera più efficace per avere la meglio sull'avversario che vi sta davanti.

Facciamoci del male...

Una volta inserito il CD nella console, dopo l'apparizione del consueto logo PlayStation, la prima cosa che vi si presenterà agli occhi sarà... una schermata con un simbolo di divieto (corredata da alcune didascalie di spiegazione in caratteri *kanji)* che vi segnalerà la presenza all'interno del CD stesso del famigerato blocco anti-*modchip*, già incontrato in **Final Fantasy VIII**. Ebbene sì, anche in questo caso, a meno che non siate in possesso di una console originale giapponese non modificata, il gioco si rifiuterà categoricamente di partire, lasciandovi con un palmo di naso. Sinceramente la scelta di Square di perseverare nell'utilizzo di tale sistema per rendere di nuovo effettiva la localizzazione territoriale delle vendite di *software* (manovra finora aggirata grazie alla commercializzazione dei *chip* di modifica), appare quantomeno discutibile oltre che controproducente. In rete, infatti, girano già alcune *"patch"* che consentono a chiunque sia in possesso di un PC dotato di masterizzatore, di eseguire delle copie, questa volta perfettamente funzionanti su qualsiasi PlayStation modificata, di tali giochi "protetti". È dunque evidente come anche coloro che fossero stati intenzionati ad acquistare il prodotto d'importazione originale, saranno alla fine costretti a ricorrere (cosa purtroppo già successa con il suddetto **FFVIII**) a una copia del gioco o a *bypassare* la protezione con ua cartuccia come l'Action Replay di Datel. Assurdo.

Tricicli a pedali e tappeti volanti

Il FMV che fa da introduzione al gioco, oltre che dall'ottima qualità realizzativa, è caratterizzato da un look particolarmente "cartoonesco" e dalla simpatia della storia in esso narrata, e rende subito evidente lo spirito assai spensierato ed allegro del titolo. Lungi dall'idea di voler creare un *racing game* per così dire "canonico", l'intento dei programmatori in questo caso è stato di proporre al pubblico quello che potremmo definire l'equivalente PlayStation del divertentissimo **Mario Kart** nintendiano. Scordatevi dunque gli accurati settaggi ai quali dovevate sottoporre i vostri bolidi (per renderli più prestanti) in **Gran Turismo**, o le curve in perfetta derapata di **Colin McRae Rally**: i mezzi che avrete a disposizione in **Chocobo Racing** saranno costituiti da velocissimi pattini a reazione, cigolanti tricicli a pedali, improbabili tappeti volanti e così via. La schermata di selezione principale consente all'utente di muoversi attraverso un discreto numero di menu: il primo è costituito

▲ Fate attenzione quando utilizzate il tappeto volante perché in curva denota una certa tendenza al sovrasterzo.

Si ringrazia Halloween Games per il CD

▲ A meno che non parliate il giapponese, nello Story Mode l'unica cosa che potrete fare sarà continuare a premere il pulsante d'invio finché non riuscirete a dare inizio ad una gara.

dall'immancabile *Option*, dove, oltre che a procedere al solito settaggio delle preferenze di gioco, vi sarà consentito di esaminare un *database* contenente i vari tempi record stabiliti nelle partite precedenti. In *Story* potrete dare inizio al classico *story mode*, diventato ormai una consuetudine in quei titoli (soprattutto nipponici) che essendo caratterizzati da un'impostazione prettamente *arcade*, necessitano di qualche modalità particolare che consenta di aumentare un po' la longevità globale del prodotto. La narrazione in questo caso avviene grazie ad un'interfaccia simile a quella vista in **Soul Edge** (sullo schermo viene visualizzato un libro aperto che potrete sfogliare, scoprendone i nuovi capitoli, andando a vincere alcune corse), ma la barriera linguistica (i sottotitoli sono completamente in giapponese) vi scoraggerà abbastanza presto dal perseverare in tale tipo di avventura. La terza e la quarta icona della schermata di selezione vi daranno accesso rispettivamente al *Time Trial* (dove potrete allenarvi girando su un circuito a vostra scelta alla ricerca del tempo migliore) ed al *GP Mode*: quest'ultimo, che in pratica costituisce la modalità di gioco principale, vi consentirà di dare inizio ad un campionato con tanto di punti attribuiti alla fine di ogni gara a seconda del vostro piazzamento e conseguente classifica finale. Le ultime possibilità di scelta sono costituite dal *Vs Mode* (grazie al quale due giocatori umani potranno gareggiare contemporaneamente l'uno contro l'altro con *split screen*) e dal *Relay*, una specie di corsa a staffetta che in un certo senso ricorda il *Team Battle Mode* visto in alcuni picchiaduro: all'inizio dovrete scegliere una serie di personaggi che, una volta in pista, dandosi ciascuno il cambio dopo un determinato numero di giri, dovranno contribuire a portare alla vittoria finale il proprio team. Tale modalità si rivela più interessante di quanto sembri a prima vista, perché le caratteristiche assai differenti di ogni personaggio obbligano l'utente a cambiare quasi completamente stile di guida da un giro all'altro, con immaginabili conseguenze "simpaticamente" caotiche, soprattutto nelle sfide tra avversari umani.

▼ Gli effetti sonori sono decisamente azzeccati: basti pensare che, nella presentazione, i pattini del Chocobo emettono lo stesso rumore che farebbe una Harley Davidson durante una sgasata...

Partenza

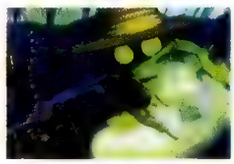
Le otto piste a disposizione (cui, strada facendo, dovrebbe aggiungersene qualcun'altra segreta), pur non essendo moltissime in quanto a numero, denotano una certa varietà sia a livello di *design* che di situazioni di gioco: per intenderci, lo stile impiegato nella realizzazione dei tracciati potrebbe essere descritto come un mix tra quanto visto nelle serie di **Motor Toon GP** e di **Choro Q**. Aspettatevi quindi percorsi ambientati nei luoghi più improbabili perché in questo gioco le piste vere e proprie, tipo quelle da Gran Premio, non sono assolutamente contemplate. Come accennato, anche i personaggi che potrete controllare

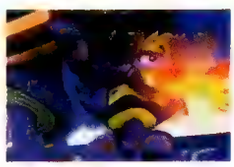
(oltre al Chocobo ne sono disponibili sette più un altro paio segreti) sono molto differenti l'uno dall'altro sia per lo stile di guida da adottare con ciascuno, che per le differenti reazioni che questi avranno di fronte agli avvenimenti in corsa. Durante la gara potrete infatti raccogliere alcuni bonus (che potranno tradursi sia in armi utilizzabili per danneggiare gli avversari, che in *speed-up* in grado di aumentare momentaneamente le prestazioni del vostro mezzo), sparsi qua e là per il tracciato, che si dimostreranno più o meno utili a seconda del personaggio che state controllando (nel caso steste viaggiando sul tappeto volante ad esempio, le pozzanghere scivolose create dall'avversario che vi precede vi faranno letteralmente un baffo). Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, il titolo, purtroppo, evidenzia l'impiego di sforzi assai limitati a livello di programmazione; chiaro indizio di ciò (per la gioia di coloro che, come il sottoscritto, nei *racing game* preferiscono utilizzare l'inquadratura dall'interno del mezzo) è costituito dalla presenza di una sola visuale di gioco: quella da dietro. I tracciati si rivelano inoltre abbastanza scarni e quasi del tutto privi di trovate interessanti o innovative. A livello di giocabilità il discorso si fa più complesso poiché tale titolo, abbastanza mediocre e noioso nelle partite in singolo (forse anche a causa dell'eccessiva facilità con cui quasi sempre si riescono a sconfiggere gli avversari guidati dalla CPU), guadagna numerosi punti nelle sfide tra avversari umani, sempre particolarmente appassionanti grazie ai frequenti colpi di scena che vengono assicurati dalla diabolica efficacia di alcune armi bonus nel danneggiare l'altro concorrente. In definitiva, **Chocobo Racing** si dimostra un prodotto un po' limitato che di conseguenza mi sentirei di consigliare solo a coloro che avessero sempre a disposizione un compagno di giochi (fratello, amico, genitore...) grazie al quale dare vita alle divertenti sessioni di gara consentite dalla modalità *multiplayer*.

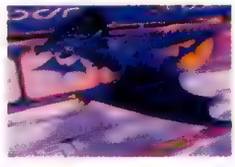
Igor Berzi

Voto: **80%**

▼ L'ottimo FMV introduttivo conferma l'indiscussa abilità dei programmatori Square nel confezionare i filmati in computer grafica.







Need for Speed: Road Challenge

La serie automobilistica che ha impedito a Polyphony Digital di inserire Porsche, Ferrari e Lamborghini in **Gran Turismo 2** è giunta alla sua quarta iterazione. Ne sarà valsa la pena?

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	EA Canada
N° giocatori:	1-2
Genere:	Racing game

Se dicessi soltanto che **Need for Speed: Road Challenge** è una specie di festival della bassa risoluzione, con *textures* generalmente poco definite e senza dubbio lontane dai livelli di eccellenza assoluta raggiunti da Namco con i rivestimenti *bitmap* impiegati nel recente **Ridge Racer Type 4**, probabilmente compirei una delle azioni più sconsiderate mai verificatesi nell'ambito della stampa specializzata in videogiochi; giudicare l'ultimo capitolo di questa nota serie esclusivamente in base alla risoluzione e al livello di dettaglio utilizzato sarebbe infatti un errore di proporzioni bibliche, in cui si potrebbe comunque incorrere esaminando il gioco in modo superficiale e affrettato. Ad una prima occhiata, in effetti, **Need for Speed: Road Challenge** appare come un prodotto tecnicamente discreto, ma inferiore alle migliori produzioni automobilistiche già viste su PlayStation; le vetture, ad esempio, pur riproducendo fedelmente le controparti reali non sono rifinite come quelle di **Gran Turismo**, e la presenza scenica globale non è certo quella degli spettacolari giochi Namco. Ma questi sono solamente problemi marginali che, una volta messi da parte e presi per quello che sono (ovvero l'ennesima dimostrazione dell'irraggiungibilità degli ispirati programmatori nipponici), lasceranno il posto ad un gioco solido ed estremamente divertente, caratterizzato da una buona attenzione ai particolari e totalmente votato alla giocabilità, troppo spesso sottovalutata dalle *softco* più famose.

▲ Il faro sulla spiaggia esercita sempre un fascino particolare.

▲ E' bello scorgere il terrore negli occhi degli automobilisti della domenica...

▲ Notare il nome, perfettamente leggibile sulla targa.

You're under arrest!

A voler ben vedere, anche il lato tecnico di **Need for Speed: Road Challenge** non è certo carente; sebbene le *textures*, come già detto, siano effettivamente inferiori in qualità e definizione rispetto a quelle impiegate dalla concorrenza, gli algoritmi di illuminazione sono assolutamente eccellenti (probabilmente tra i migliori visti su PlayStation) e il numero di poligoni utilizzati è sempre soddisfacente, tanto da poter garantire un danneggiamento visibile delle vetture in caso di urti particolarmente violenti (che influenzeranno anche le prestazioni dei mezzi). All'interno delle automobili sarà addirittura possibile scorgere piloti completamente tridimensionali, rivestiti da immagini *bitmap* atte a ricreare volti, colletti di camicia e impeccabili giacche, così come sarà sempre perfettamente leggibile sulla targa posteriore dell'auto il nome di battaglia scelto all'inizio del gioco. Un ulteriore punto di forza della realizzazione grafica di **Need for Speed: Road Challenge** è individuabile negli splendidi colori utilizzati dai *designers*, basati principalmente su gradevoli tinte dai toni pastello sapientemente impiegate per conferire calore e "morbidezza" agli scenari riprodotti. Una volta accoppiati con gli ottimi effetti di illuminazione e con l'alternarsi delle zone di luce e ombra dei tracciati, i colori scelti dai grafici danno luogo ad uno spettacolo spesso esaltante, in grado di aumentare il già notevole coinvolgimento offerto dall'ambiente di gioco.

▲ Questo boschetto è uno dei punti più belli dell'intero gioco.

Speeding Jaguar... warning!

Il settore in cui il *team* responsabile di **Need for Speed: Road Challenge** ha raggiunto livelli di pura eccellenza è comunque quello del *track design*, ovvero un elemento di cui viene raramente riconosciuto il notevole ruolo esercitato nelle simulazioni automobilistiche. Le piste inserite in questa quarta edizione della serie sono infatti nella maggior parte dei casi davvero memorabili, con passaggi eccezionali sia sotto il punto di vista scenografico che sotto quello della guida; il boschetto colorato di rosa del tracciato francese chiamato Route Adonf è con tutta probabilità (e senza esagerazione) uno dei momenti migliori nella storia dei giochi di guida, ed è coadiuvato in modo perfetto da elementi come castelli, foreste, tornanti mozzafiato, saliscendi con grandi pendenze, avvallamenti, piccoli centri urbani, gallerie e strade a scorrimento veloce, equamente distribuiti in ognuna delle velocissime piste. La velocità pura è del resto il comune denominatore dei tracciati, che

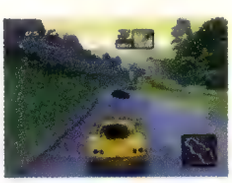
▲ La famosissima (?) Diablo SV della polizia...

▲ Ecco chi ha rubato Ferrari, Porsche e Lamborghini da Gran Turismo 2!

una volta affrontati con le auto più veloci schizzeranno letteralmente sullo schermo impedendovi di scorgere particolari come il simpatico treno merci della pista canadese e il caratteristico faro sul mare di Dolphin Cove.

Gimme a Level 3 upgrade, please...

Anche la struttura di gioco, fortunatamente, è stata modificata e approfondita, con risultati soddisfacenti sotto tutti i punti di vista (se si esclude la classica lentezza nei caricamenti, segno distintivo dei prodotti EA); la connotazione *arcade* al 100% dei precedenti episodi è stata finalmente condita con una sezione gestionale semplice e immediata, volta ad avvicinare (con le dovute proporzioni) **Need for Speed: Road Challenge** a **Gran Turismo**. Le automobili presenti nel gioco, tra cui spiccano la BMW M5, la Ferrari 550, la Porsche 911 e la nuova sportiva Jaguar, andranno quindi acquistate, riparate e modificate (per un massimo di 3 volte e con effetti visibili sulla carrozzeria) con i soldi guadagnati nelle gare, a loro volta suddivise in tornei regolari ed eventi speciali, con o senza traffico civile in pista. Il danneggiamento delle vetture è inoltre un punto in cui il gioco di EA Canada si spinge effettivamente oltre i limiti imposti dalle case costruttrici al capolavoro di Polyphony, da cui **Need for Speed: Road Challenge** riprende anche alcuni aspetti del modello di guida (impreziosito dai percepibili trasferimenti di carico laterale e dai brandelli di gomma depositati sull'asfalto, il cui colore varia in base al carico sopportato dalla ruota). Alla luce della completezza del prodotto, arricchito da un buon numero di differenti modalità di gioco (tra cui l'inseguimento su cui era basata la precedente edizione, da affrontare nei panni del trasgressore o in quelli della polizia), è a questo punto possibile giungere alle considerazioni e alle raccomandazioni finali, indirizzate per forza di cose a due diverse fasce di utenza. Per coloro che, dopo l'avvento di **Gran Turismo**, non hanno più alcuna intenzione di avvicinarsi ad una simulazione motoristica in cui il realismo cede il passo allo spettacolo e al puro piacere della guida (caratteristiche che solo il capolavoro di Polyphony Digital ha saputo combinare con l'aderenza alla realtà), l'ultimo capitolo della serie automobilistica di Electronic Arts non costituirà probabilmente una grossa attrattiva; se invece ve la sentite ancora di affrontare una sana sfida *arcade* alla vecchia maniera, con l'aggiunta di diverse caratteristiche piuttosto originali e di un minimo di benvenuto approfondimento, allora **Need for Speed: Road Challenge** farà decisamente al caso vostro.



Erik Pede

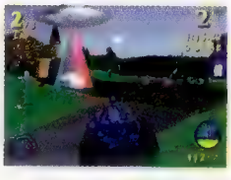
Voto: 84%

Tank Racer

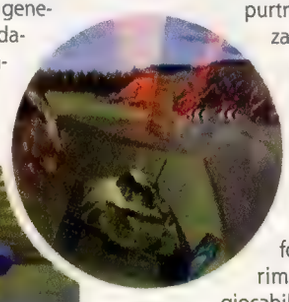
Vi piacerebbe guidare un carro armato? Vorreste gareggiare con uno di questi mezzi in competizioni senza esclusioni di colpi? In tal caso, **Tank Racer** potrebbe fare al caso vostro...

Versione:	Europea
Casa:	Grolier
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-2
Genere:	Azione

L'uscita di **Rollcage** ha dato nuova linfa ai titoli d'ispirazione automobilistico-guerrigliera; con una totale mancanza di aspetti simulativi, l'enfasi del gioco spostata sulla velocità e sull'ultra-violenza, con macchine che non possono essere distrutte e armi di vario genere, questo titolo ha ridefinito in un certo senso un genere che stava cominciando a diventare troppo serio. Segue direttamente i passi del predecessore targato Psygnosis il qui recensito **Tank Racer**, in cui l'elemento "distruzione di massa" ricopre un ruolo fondamentale, con palazzi, costruzioni di vario genere e, ovviamente, mezzi avversari, che devono essere eliminati per riuscire a concludere in maniera vittoriosa ogni gara. L'aspetto che colpisce maggiormente di **Tank Racer**, sin dai primi istanti di gioco, è il sistema di controllo che consente di roteare la torretta a 360°; questo significa che, oltre a poter colpire tutti gli avversari che si trovano di fronte, si può sparare anche di lato o dietro, in modo da liberarsi da eventuali seccatori utilizzando una qualsiasi delle armi disponibili, che sia il semplice cannoncino oppure più potenti missili, razzi o raggi laser di vario genere. E' inoltre presente una modalità di gioco in doppio abbastanza insolita che permette di controllare in due il medesimo carro armato, con un giocatore che si occupa di guidare e l'altro che può concentrare le proprie energie nella distruzione dei nemici; più classiche le altre opzioni di gioco, che consentono di partecipare a un vero e proprio campionato, di competere contro un amico o di sfidare gli avversari controllati dalla CPU in gare singole. Se nelle prime due competizioni per vincere è fondamentale giungere per primi al traguardo, nell'ultima invece la situazione è completamente differente, dato che si tratta di una battaglia all'ultimo sangue, in cui viene proclamato vincitore l'ultimo sopravvissuto. Riuscendo a portare a termine in maniera vittoriosa il campionato poi, oltre alla fama e alla gloria, avrete la possibilità di guadagnare nuovi e potenti carri armati, arrivando una volta finito il gioco completamente, a un totale di 15 differenti mezzi. Malgrado questo elemento, è però nella longevità che sono riscontrabili le principali pecche di **Tank Racer**. Correre evitando i colpi degli avversari, senza altri elementi in grado di rendere il gioco più vario, causa infatti una sensazione di monotonia che si amplifica con il passare del tempo. Interessante la realizzazione tecnica che può contare su una grafica in alta risoluzione e su ambientazioni tridimensionali di buona fattura; purtroppo questa ricchezza dei fondali viene controbilanciato da un evidente effetto di *pop-up* e da una linea di orizzonte che non possiamo certo definire profonda. Il punto di forza di **Tank Racer** rimane comunque la giocabilità, grazie a un sistema di controllo semplice e preciso che consente di sparare e muoversi senza perdersi in inutili e pericolose contorsioni con il joypad; per tutti i motivi appena evidenziati quindi, **Tank Racer** potrebbe divertire a breve termine, anche se onestamente al titolo Grolier mancano quella varietà e quella profondità necessarie a garantire una longevità elevata.



▼ Il missile a ricerca è l'arma migliore, dato che, come dice il nome stesso, si indirizza direttamente su un nemico.

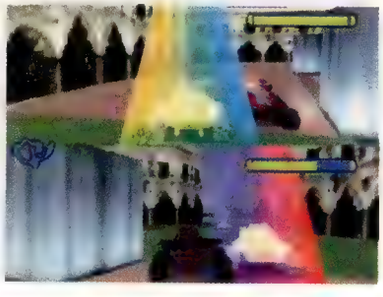


▲ Sono presenti solamente otto tipi di power-up, tutti comunque decisamente utili.

Marco Ravetto

Voto: 75%

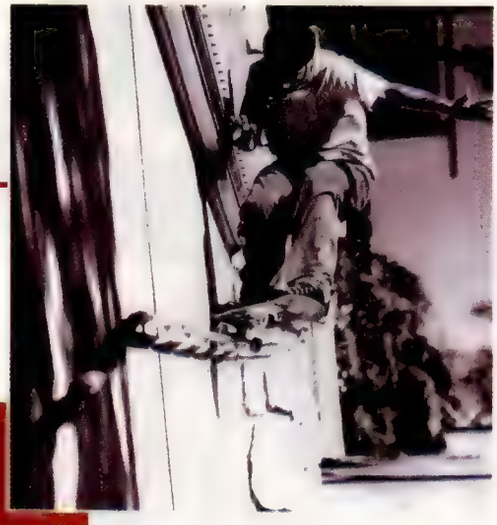
▼ Due giocatori si possono affrontare in sfide uno contro uno; le piste, in questo caso, sono leggermente più corte di quelle presenti nel campionato.



è in edicola

RIVISTA + DEMO GIOCABIE DI TAI FU A SOLE L. 12.000
SOLO RIVISTA SENZA CD-ROM L. 5.000

Street Sk8er



Se pensavate che lo skateboard fosse solo un lontano ricordo degli anni '80, siate pronti a ricredervi e tenete i cerotti a portata di mano...

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Micro Cabin
N° giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

▲ In alcune occasioni il gioco fornisce spiegazioni sulle figure più importanti.

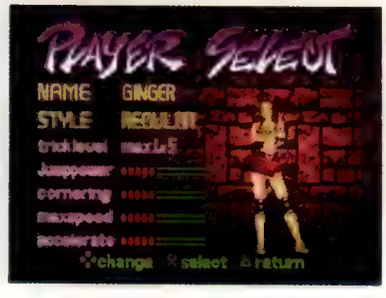
Street Sk8er, scritto dalla *softco* nipponica Micro Cabin e pubblicato in Occidente dalla tentacolare Electronic Arts, è infatti un coraggioso e inaspettato tentativo di sfruttare (perlomeno in forma digitale) il ritorno di popolarità di una disciplina che sembrava ormai persa nel dimenticatoio, lo *skateboard*. Famosissimo e largamente praticato anche in Italia negli anni '80, lo *skate* è stato soppiantato in seguito da altri sport acrobatici, tra cui lo *snowboard* e le gare di discesa in *mountain-bike* (situate attualmente nel mirino di Codemasters, tra l'altro, con l'imminente **No Fear Downhill Mountain Biking**), ma in nazioni come USA, Francia e Giappone sempre più persone stanno riscoprendo il fascino della tavola con le ruote: in campo videoludico, la prima ad accorgersene è stata Sega, che ha riscosso un successo non indifferente col proprio *coin-op* **Top Skater**, spettacolare e immediato, ma ora altri stanno seguendo la scia (es. Take 2 col suo **Thrasher: Skate and Destroy**, con licenza della più celebre rivista di *skate* del mondo).

L'impianto di base di **Street Sk8er** segue fedelmente la struttura e le caratteristiche delle vere gare disputate da professionisti del calibro di Tony Hawk (a cui sarà dedicato un altro gioco, **Tony Hawk Skateboarding**, sviluppato da Neversoft e pubblicato da Activision), ed è quindi improntato alla ricerca della massima spettacolarità e della velocità pura; lo scopo di ogni gara (e di conseguenza dell'intero gioco) è riassumibile nella raccolta dei punti necessari per passare al livello successivo, con un numero sempre maggiore di arene che diventeranno man mano disponibili. I punti in questione andranno guadagnati entro un tempo limite prefissato, a dire il vero piuttosto angosciante nel corso delle prime partite, con l'esecuzione delle classiche figure associate a questa dinamica disciplina sportiva; sarà quindi possibile scegliere il proprio *alter ego* da un cast piuttosto variegato e colorito, in cui ognuno degli atleti sarà caratterizzato (come da manuale, del resto) da una serie di abilità e acrobazie ben definite e progressivamente migliorabili nel prosieguo della partita. Tra i movimenti in dotazione agli *skaters* non mancano ovviamente salti mozzafiato, strisciate con il fondo della tavola su ringhiere, panchine e aiuole (note in gergo sotto il nome di *grind*), inversioni di posizione, accelerazioni e un fondamentale set di *tricks* da eseguire in volo; saranno infatti questi ultimi a impegnarvi per la maggior parte della gara, soprattutto in virtù degli elevati punteggi assegnati in caso di corretta esecuzione.

Ollie flip!

Street Sk8er introduce inoltre un interessante espediente destinato ad aumentare la varietà di gioco, furbescamente basato sulla progressiva diminuzione del punteggio assegnato dalla giuria in caso di ripetizione delle stesse acrobazie sulla stessa rampa; sarà quindi fondamentale la ricerca di un buon compromesso tra facilità di esecuzione (dalla quale dipende anche la sicurezza del salto, importantissima in virtù delle disastrose conseguenze che le cadute hanno sul punteggio) e differenziazione dei *tricks*, senza dimenticare il limite di tempo che impedisce comunque di soffermarsi troppo a lungo nello stesso punto del tracciato. Il limite in questione è inoltre da tenere in conto anche nella ricerca del massimo punteggio, dato che eventuali secondi residui al termine della gara verranno convertiti in utilissimi punti; si tratta comunque di un fattore non eccessivamente influente sul risultato finale, vista l'esigua quantità di tempo a disposizione che si traduce quasi sempre in un massimo di due o tre secondi di scarto a fine gara. Le arene, dal canto loro, sono

▼ Mai incontrata una tipa così quando andavo sullo skate...



nella maggior parte dei casi ben strutturate e disegnate in modo da poter offrire al giocatore numerose occasioni per dare spettacolo e accumulare punti, con una discreta varietà di rampe di diverso tipo e un numero sufficiente (ma non esattamente esaltante o eccellente) di elementi di contorno da sfruttare per le figure più semplici; tra una gara e l'altra, poi, entreranno in gioco le arene bonus, tra cui è possibile annoverare un *half-pipe* e una specie di vasca semisferica (chiamata *bowl* dagli skaters), senza dimenticare le variazioni che verranno apportate ai livelli standard in caso di completamento del gioco con tutti i personaggi disponibili.

▲ Una pacata manifestazione di disappunto per la fine del tempo a disposizione.

Tail to nose!

Dovrebbe essere chiara, a questo punto, la relativa semplicità della struttura di **Street Sk8er**, priva di qualsivoglia lampo di genio e piuttosto classica nel suo basarsi su una serie di livelli successivi da affrontare in sequenza, previo passaggio per le classiche sezioni bonus. La connotazione *arcade* del gioco è in effetti chiara sin dal primo istante e si estende fino ai menu ridotti all'osso, ma un maggior numero di tracciati e un pizzico di approfondimento avrebbero sicuramente giovato a questo prodotto, in cui la durata dell'interesse nel tempo non è purtroppo garantita. Del resto la profondità e la complessità del sistema di esecuzione, gestione e concatenamento delle figure non sono certo quelle di **1080° Snowboarding** per Nintendo 64 (vero metro di paragone per quanto riguarda i giochi di questo tipo), e il sistema di controllo non è esente da occasionali incertezze che possono portare a fastidiose cadute e conseguenti problemi nel superamento del livello in corso, senza però prolungare più di tanto il ciclo vitale del gioco (la cui difficoltà, una volta presa la mano coi controlli, non è certo insormontabile). La ridotta longevità di **Street Sk8er** è in fin dei conti il suo peggior difetto, a cui bisogna purtroppo aggiungere una realizzazione tecnica decisamente inferiore alla media attuale dei titoli di stampo *arcade* per PlayStation. A partire dalla risoluzione adottata, che è la classica modalità di base a basso dettaglio, tutti i particolari grafici del gioco sono afflitti da problemi non certo letali, ma comunque sgradevoli; i personaggi, ad esempio, sono palesemente carenti in definizione e pagano le conseguenze di una modellazione superficiale e probabilmente affrettata. Nessuno degli *skaters* ha infatti un aspetto particolarmente realistico o accattivante, e sebbene le animazioni risultino funzionali nella loro semplicità, le *textures* e le singole sezioni del corpo appaiono grezze e poco definite. La realizzazione delle arene è solo leggermente superiore, con colori brillanti e azzeccati parzialmente rovinati da un aggiornamento talvolta imperfetto e da rivestimenti *bitmap* non sempre curati in modo sufficiente. Alla fine della fiera, **Street Sk8er** si presenta come un titolo originale e piuttosto solido, ma carente sotto troppi aspetti per poter aspirare all'eccellenza o anche al semplice rango di prodotto raccomandato: i patiti dello *skateboard* potranno quindi prenderlo senz'altro in considerazione, ma per gli altri la carne al fuoco si rivelerà con tutta probabilità insufficiente.

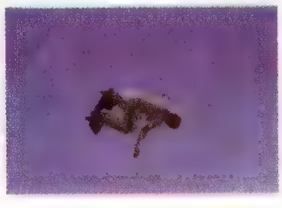
Erik Pede

Voto: 73%

▲ L'half-pipe è da sempre garanzia di grande spettacolo.

▲ Questo è quello che si intende con la parola grind.

▼ Le immagini dell'introduzione ci mostrano ciò che dovremo fare nel gioco.



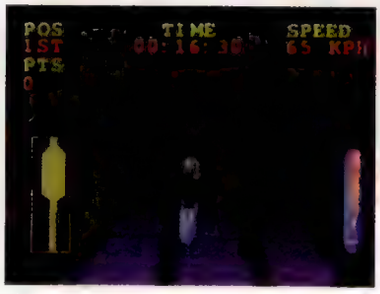
Si ringrazia BG Games per il CD

Big Air

Accidenti, un'altra simulazione di snowboard! Proprio adesso che avevamo cominciato a riporre nell'armadio i vestiti invernali...

▲ Stranamente il motore grafico evidenzia saltuari "inceppamenti" simili a quelli che si vedono ogni tanto in alcuni racing game per PC.

Versione:	Europea
Casa:	Accolade
Sviluppatore:	Pitbull Syndicate
N° giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo



▲ Anche durante i salti più estremi, difficilmente si avverte quella sensazione di "vertigine" ottimamente resa in Cool Boarders 3.

Bando alle ciance. Il FMV che fa da introduzione al gioco è costituito da un montaggio di filmati che riprendono alcune spettacolari evoluzioni di veri e propri maestri della tavola. L'efficacia di tali immagini raggiunge senza problemi lo scopo prefissato, facendo nascere in fretta nell'utente il desiderio di emulare, almeno sul monitor, le impressionanti *performance* dei suddetti campioni. La schermata delle opzioni offre un buon numero di scelte sia per quanto riguarda le discipline presenti all'interno del gioco che per le opportunità di personalizzazione del proprio atleta. Quando avrete selezionato il vostro preferito tra i numerosi personaggi a disposizione (ognuno dei quali, come al solito, si distingue per il *look* particolarmente "pittoresco") non solo vi sarà consentito di scegliere la tavola con cui affrontare le varie competizioni, ma potrete addirittura decidere l'abbigliamento da gara (pantaloni, giubbotto e così via) del vostro atleta. Le discipline disponibili sono quelle classiche dello snowboard: selezionando *One Player* potrete quindi decidere se dare inizio ad una competizione di *Freeride* (nella versione *Race* affronterete una discesa libera uno-contro-uno in lotta esclusivamente contro il tempo, mentre in quella *Trick* vi verranno anche attribuiti dei punti in base alle figure eseguite), *Halfpipe* (il classico canalone: qui ovviamente dovrete solo fare più punti possibile), *Big Air* (unico salto con lunghissima rincorsa) ed infine *Boardercross* (discesa particolarmente impegnativa nella quale dovrete vedervela anche con altri concorrenti in pista contemporaneamente a voi). Le ultime due possibilità di scelta per quanto riguarda la schermata di selezione sono costituite dalla modalità *Training* (utile inizialmente per prendere confidenza con i comandi) e *World Tour* (una specie di campionato nel quale, man mano che procederete vincendo le varie gare, vi saranno rivelate alcune piste precedentemente inaccessibili). Per concludere con tutto ciò che fa da contorno al gioco vero e proprio, una citazione è d'obbligo per la simpaticissima sezione dei *Credits*, costituita in pratica da uno strampalato sparatutto in stile **Galaga**, sullo sfondo del quale, mentre sarete impegnati a blastare alcune navette aliene, scorreranno le immagini-caricatura dei programmatori del gioco. Passando all'analisi dell'aspetto tecnico, **Big Air** evidenzia purtroppo diverse lacune difficilmente trascurabili, soprattutto considerando i notevoli risultati ottenuti con altri prodotti dello stesso genere (**Cool Boarders 3** *in primis*). Nonostante il livello di definizione grafica non si attesti certo su livelli di eccellenza, durante le discese il *bad clipping* supera molto spesso i limiti di guardia ed il *frame rate* subisce a volte improvvisi cali che, ancora accettabili in modalità *split screen*, risultano abbastanza fastidiosi nelle partite in singolo. Il sistema di controllo evidenzia un singolare ritardo nel rispondere ai comandi impartiti dall'utente (soprattutto per quanto riguarda i cambi di direzione) e, sebbene l' esecuzione dei vari *trick* si dimostri subito assai semplice ed immediata, ho trovato un po' irrazionale il metodo scelto per eseguire le rotazioni in aria: invece di tenere premuto lo *stick* analogico nella direzione voluta, dovrete continuare a dare dei piccoli colpetti, cambiando l'orientamento di questi ultimi a seconda della posizione in cui si trova rivolta la tavola in quel momento (in effetti è difficile sia da fare che da spiegare...). In tal modo, l'esecuzione anche di un "semplice" 360° vi costringerà a sudare diverse camicie. Concludendo, **Big Air** si dimostra in generale un titolo limitatamente appetibile che, considerando la presenza sul mercato di concorrenti assai più interessanti (vedi il già citato **Cool Boarders 3**), credo possa destare solo l'attenzione di qualche videogiocatore poco attento.

Igor Berzi

▼ L'opzione che consente la modifica dell'abbigliamento dell'atleta sullo schermo vi darà la possibilità di generare accostamenti cromatici assai arditi...

Voto: 78%

▼ Ovviamente la scelta della tavola andrà ad influenzare i vostri successivi risultati in pista.

TEMPO FICO.
PREZZO AMICO.

- Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
- Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
- 100 mt impermeabile
- Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
- 30 modelli di differenti colori

L.69.000

VAGARY

Tekno

Studio Più

One On One

Se vi piace dei fan della pallacanestro più "fisica", e volete esprimere le vostre idee sul campo senza essere perseguitati dagli arbitri, allora non potrete che apprezzare **One on One**, un curioso esperimento di basket/picchiaduro!

Versione:	Giapponese
Casa:	Jordan
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo/Picchiaduro

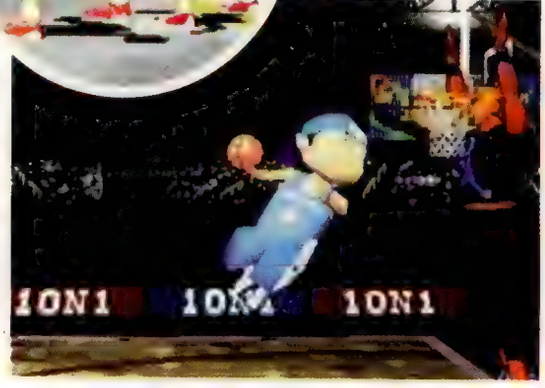
▲ Questa è solo una delle mirabolanti schiacciate che potrete vedere in One On One.

Chi ha avuto modo di provare un episodio della saga di **NBA Jam** saprà bene che il titolo Acclaim era caratterizzato da una struttura di gioco semplice e immediata, in cui si avevano a disposizione un numero di azioni alquanto limitato e dove si potevano colpire gli avversari senza incorrere in alcun tipo di sanzione disciplinare; la *software house* giapponese Jordan ha fatto suo questo concetto e, apportando alcune modifiche, ha creato un vero e proprio picchiaduro cestistico. Il giocatore infatti, impegnato in partite uno contro uno tipiche dei *playground* statunitensi, deve affrontare una serie di avversari preoccupandosi, oltre di far canestro, di evitare i loro attacchi; il gioco infatti si sviluppa a fasi alterne (si ha il cambio di possesso palla ogni volta che si è terminata un'azione, non importa se è stato realizzato un canestro oppure no) e quando la palla è in mano all'avversario si possono utilizzare pugni, calci e altre mosse di vario genere per recuperarne il possesso. Nella fase di attacco invece, oltre alle classiche finte laterali, si possono eseguire una serie di schiacciate, partendo da quelle più semplici a una o due mani per arrivare a vere e proprie evoluzioni che non avrebbero sfigurato in un episodio del sopracitato **NBA Jam**; è anche possibile concludere dalla distanza, per cercare di prendere di sorpresa l'avversario, ma è abbastanza difficile riuscire a segnare (soprattutto nei primi incontri) dato che per far canestro bisogna centrare due indicatori (uno della potenza e uno della precisione) che compaiono nella parte bassa dello schermo poco prima di concludere. L'enfasi del gioco è quindi posta principalmente sulla possibilità di realizzare canestri spettacolari e questo fatto è evidente anche nella realizzazione tecnica; alla Jordan infatti hanno sfruttato per il *character design* l'opera dell'autore del fumetto *Slam Dunk* , così da creare dei personaggi insoliti e in tema con la struttura di gioco, e hanno poi aggiunto delle ambientazioni molto curate. Positivo anche il giudizio sulle animazioni e sul sonoro, entrambi realizzati con estrema attenzione, mentre è proprio la struttura di gioco l'aspetto che ci ha meno convinto; giocare a **One on One** è infatti divertente soprattutto nelle prime partite, in cui l'inserimento dell'elemento *beat 'em up* rappresenta uno spunto di discreto interesse, ma una volta giocati una decina di incontri si comincia a notare un'evidente mancanza di varietà. Malgrado siano disponibili decine e decine di schiacciate e di mosse difensive, il gioco mostra presto tutte le sue lacune; anche la presenza di svariati personaggi, ovviamente dotati di caratteristiche e giocate peculiari, e di diverse opzioni di gioco non riesce a risollevare più di tanto la giocabilità e la longevità di **One On One**. Probabilmente i fan di *Slam Dunk* troveranno qualche spunto di maggiore interesse, ma per gli appassionati di basket è sicuramente meglio indirizzarsi vero una simulazione più classica.

Marco Ravetto

Voto: 60%

▼ Ma non vale, il giocatore avversario è troppo alto!



L.69.000

L.138.000

E IN PIU' MEGAREGALO!

Aut. Min. Rich.

Questo incredibile porta CD
in omaggio
con ogni orologio

- Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
- Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
- 100 mt impermeabile
- Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
- 30 modelli di differenti colori

GARANZIA 24 MESI

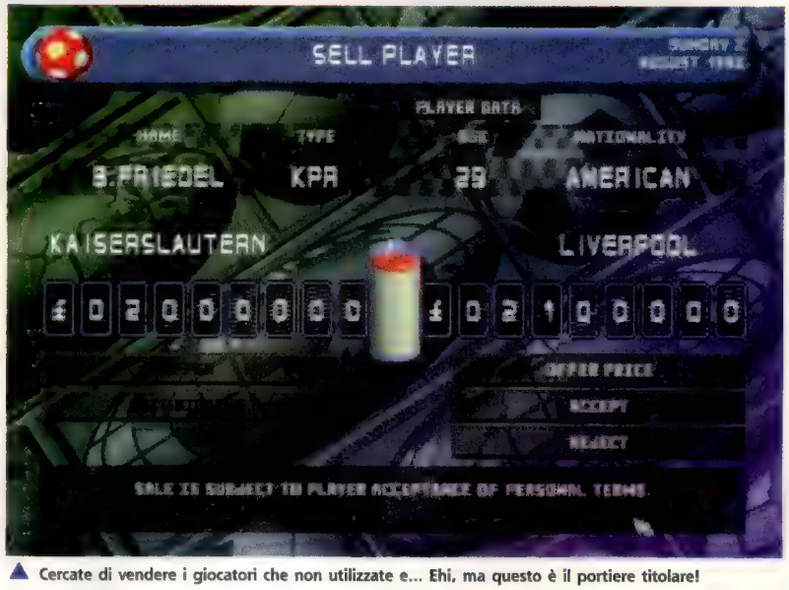
VAGARY
Tekn0

Garantito da CITIZEN

Studio Più

Player Manager Season 98/99

La vita dell'allenatore è spesso ingrata, ma anche ricca di privilegi. Se è vero infatti che ogni domenica si può rischiare l'esonero, è pure innegabile che lo stipendio giustifica pienamente questo rischio. Peccato che su PlayStation si possa godere solamente degli aspetti negativi...



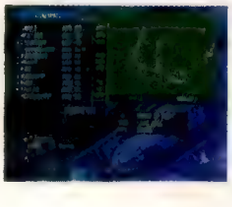
▲ Cercate di vendere i giocatori che non utilizzate e... Ehi, ma questo è il portiere titolare!

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1
Genere:	Sportivo/Manageriale

Fino a pochi anni or sono le simulazioni calcistiche manageriali erano un'esclusiva dei possessori di PC, ma in questi ultimi mesi, vista l'inarrestabile ascesa di PlayStation, le *software house* di mezzo mondo si sono decise a produrre titoli del genere anche sulla console di casa Sony. Ultimo nato in questo campo è **Player Manager 98/99** di Infogrames, titolo in cui il giocatore ha la possibilità di vestire i panni di un allenatore alle prese con i mille problemi che caratterizzano questo mestiere; oltre ad allenare la squadra, decidere quali da mandare in campo e studiare formazioni in grado di sfruttare al meglio il proprio potenziale difensivo e offensivo, bisogna infatti gestire il mercato, valutando acquisti e cessioni, cercando nei campi di tutto il pianeta nuovi talenti da prelevare a prezzo ancora contenuto. Questo discorso vale ovviamente per i team di minore livello, dato che se deciderete di comandare una vera e propria "ammiraglia" del campionato inglese quali il Manchester United, il Chelsea o l'Arsenal non dovrete preoccuparvi più di tanto della situazione economica e potrete spendere ingenti cifre per accaparrarsi i servigi dei migliori atleti mondiali. Non è però sufficiente avere a propria disposizione undici campioni per avere la certezza di vincere: bisogna esaminare tutta una serie di fattori, controllare con attenzione le statistiche e le schede tecniche di ogni giocatore, valutando la condizione e lo stato di forma di ogni calciatore prima di selezionare la formazione titolare. Proprio per mantenere alta la qualità del proprio gioco, e migliorare le caratteristiche dei propri calciatori, è fondamentale lo studio del giusto allenamento. Una volta terminate tutte le selezioni, la parola passa al campo, luogo in cui i giocatori cercheranno di mettere in atto i vostri dettami tattici; è purtroppo in questo settore che si cominciano a notare le prime crepe di **Player Manager 98/99,** dato che oltre alla realizzazione tecnica di fattura non certo pregevole, si ha spesso la netta sensazione che la CPU abbia già stabilito il risultato della partita e che, qualunque siano i cambiamenti tattici da voi apportati, le possibilità di ribaltare un risultato siano decisamente limitate. Inoltre, malgrado siano presenti numerosi menu e schermate da studiare, il gioco si rivela ben presto abbastanza noioso, anche a causa dei lunghi caricamenti tra una sezione e l'altra. Gli appassionati del genere sono quindi avvisati; se volete una simulazione manageriale calcistica, **Premier Manager '99** rimane ancora il titolo migliore.

Marco Ravetto

Voto: 62%



▼ L'allenamento è una fase importante del gioco; solo sfruttandolo correttamente infatti potrete mantenere alto il livello di forma.

Leggetelo, se siete uomini.

Fatelo almeno una volta al mese: leggete Maxim.

Se siete uomini, vi piacerà.

MAXIM

Il meglio per l'uomo.

E' un mensile del

GRUPPO EDITORIALE FUTURA

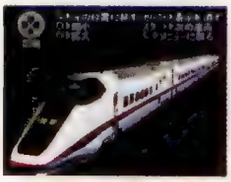
Densha de GO! 2

Molti pensano che i compiti di un macchinista siano piuttosto limitati: partire in orario, mantenere la velocità di crociera, prestare attenzione ad eventuali ostacoli sui binari e fermarsi alle stazioni prefissate. Taito ci dimostra che in realtà guidare un treno è ben più complicato...

▲ Il mancato rispetto dei limiti di velocità porta a pesanti sanzioni in termini di tempo.

Versione:	Giapponese
Casa:	Taito
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1
Genere:	Simulazione

▲ Per quanto la risoluzione non sia elevata, i fondali sono ricchi di dettaglio.



Uscito nelle sale giochi giapponesi alcuni anni or sono, il singolare simulatore di treno **Densha de GO!** (lett. "Andiamo in treno!") ha guadagnato immediatamente una grande popolarità. Il successo ottenuto ha ovviamente generato un *sequel* e un gran numero di *spin-off*, che vanno dai giocattoli alla trasposizione del videogioco su un complesso plastico in scala. Immancabili le conversioni del *coin-op* per il mercato casalingo che, per quanto riguarda PC e PlayStation, comprendono ora anche il secondo episodio. Mentre **Densha de GO!** era interamente dedicato alle linee metropolitane, questo *sequel* consente al giocatore di entrare anche nella cabina di comando dei treni a lunga percorrenza. Sono disponibili dieci linee differenti, ad ognuna delle quali è assegnato un treno, per un totale di otto modelli diversi: tra di essi i più interessanti sono sicuramente gli Shinkansen, treni ad alta velocità capaci di superare ampiamente 200 Km/h. Ogni linea si distingue dalle altre per lunghezza e livello di difficoltà. I percorsi più semplici sono quelli urbani, caratterizzati da poche fermate; ben più complesse sono invece le linee a lunga percorrenza, in cui è possibile trovare anche più di quindici stazioni intervallate da ostacoli di vario genere.

Per quanto limitata dalla immediatezza e dalla giocabilità necessarie in un titolo *arcade*, Taito ha cercato di rendere **Densha de GO! 2** il più realistico possibile. Grazie alla collaborazione con le linee ferroviarie giapponesi, tutti i percorsi presenti nel gioco risultano estremamente simili alle loro controparti reali. Taito ha addirittura prodotto un *controller* apposito per il gioco, che simula il sistema di controllo del treno: il suo acquisto non è comunque essenziale, in quanto l'utilizzo della pulsantiera del pad si limita principalmente alla croce direzionale e a quattro tasti. La prima è utilizzata per il controllo della potenza, mentre i pulsanti sono impiegati per la gestione dell'impianto frenante e per il fischio del treno. L'impiego corretto del sistema di controllo viene illustrato al giocatore mediante un semplice *tutorial*, che non progredisce finché non è stata effettuata la giusta azione di gioco. In questo modo è possibile procedere facilmente a tentativi, ovviando ai problemi d'incomprensibilità della lingua nipponica.

▼ Frenare entro i limiti indicati è piuttosto difficile.

Sebbene lo scopo del gioco possa sembrare abbastanza semplice, riuscire a portare il treno a destinazione è un'operazione meno immediata di quanto sembri. Il giocatore deve riuscire a giungere alle fermate presenti sul percorso con al massimo 30 secondi di ritardo, tempo che si riduce a 20 per gli Shinkansen. Ogni errore commesso durante il percorso può costare dai due ai quindici secondi di penalità. Il problema principale è rappresentato dai limiti di velocità imposti durante il tragitto: alcuni di essi sono prevedibili (per esempio gli scambi in prossimità delle stazioni), mentre altri tendono a sorprendere il giocatore, soprattutto quando si sfreccia ad alta velocità su di uno Shinkansen. Le conseguenze di un mancato rispetto di tali limiti vanno dall'attivazione del sistema automatico di frenata, che causa una notevole perdita di tempo, al ben più grave deragliamento. Una volta conosciuto il percorso però, tutto diventa più semplice e forse fin troppo monotono. Sebbene gli ostacoli siano nettamente maggiori rispetto a **Densha de GO!**, sono ancora assenti i problemi casuali, come avarie o incidenti, che avrebbero sicuramente reso il titolo più vario e imprevedibile; ma in fondo l'obiettivo del gioco è divertire e non simulare perfettamente la motrice di un treno. Il secondo ostacolo che s'incontra frequentemente nel gioco è costituito dall'arrivo in stazione. In Giappone tutte le porte del treno devo-

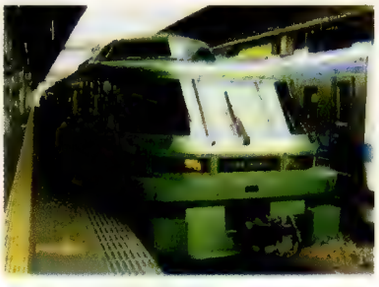
Si ringrazia Crazy Video per il CD

no essere allineate con delle apposite strisce presenti sul marciapiede, in modo da facilitare l'entrata dei passeggeri in attesa. La frenata dev'essere quindi eseguita con estrema precisione. Ad ogni metro in eccesso corrispondono due secondi di penalità.

Graficamente parlando, **Densha de GO! 2** per PlayStation rispetta la complessità dei fondali del gioco originale, sebbene la risoluzione e il livello di dettaglio siano notevolmente inferiori. Le ambientazioni soffrono infatti di un notevole difetto di *clipping* e di una ridotta qualità delle *texture*. In compenso il gioco offre una notevole sensazione di velocità: sfrecciare con i super-treni attraverso le piccole stazioni di campagna è piuttosto esaltante, almeno fino a quando i limiti di velocità lo permettono. Quasi a voler compensare il ridotto dettaglio grafico, Taito ha posto una notevole cura nella realizzazione dei campionamenti vocali che contribuiscono a creare l'atmosfera del gioco. Durante il viaggio potrete ascoltare sia i messaggi che provengono dai centri di controllo delle varie stazioni, che gli annunci e i *jingle* che si sentono abitualmente nei convogli ferroviari nipponici. Allo scopo di soddisfare gli appassionati dei treni, sono state aggiunte due *art gallery*, una contenente immagini e filmati ed un'altra composta da modelli poligonali. Le voci nel menù principale includono inoltre una classifica dei tempi migliori, l'accesso alla *memory card* e le immancabili *options*: queste ultime includono la possibilità di attivare le vibrazioni del Dual Shock, il cui scopo è simulare i sobbalzi dovuti agli spazi vuoti presenti tra i binari. Essendo **Densha de GO! 2** un prodotto tipicamente nipponico, opzioni e frasi varie sono in buona parte scritte con ideogrammi: la barriera linguistica potrebbe quindi lasciare interdetta l'utenza non abituata ai giochi interamente in giapponese. In ogni caso, essendo originale, esotico e realistico, il titolo Taito è la simulazione che gli appassionati di treni attendevano da tempo. Per quanto presenti ancora ampi margini di miglioramento, il notevole livello di dettaglio che offre non mancherà di divertire ferrovieri ed aspiranti tali.

Diego Cortese

Voto: **75%**



▲ **L'uso dei freni di emergenza può provocare disagio ai passeggeri.**

NIGHTMARE GAMES SERVIZIO RIVENDITORI

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE VIDEO GIOCHI ED ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE.

SERVIZIO NOVITÀ

CHIAMATE PER RICEVERE IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORI OPPURE CONTATTATE IL NOSTRO AGENTE (PER LA TOSCANA) PER RICEVERE UNA SUA VISITA E TOCCARE CON MANO I NOSTRI PRODOTTI.

NIGHTMARE GAMES
Via del Can Bianco, 19
Pistoia
Tel. 0573/28203
Fax0573/509833

CONSOLE GAMES
Via Enpolese, 162
Monsummano Terme (Pt)
Tel. 0572/953618
Fax 0572/951864

DISPONIBILE INOLTRE CONTRATTO FRANCHISING

SERVIZIO CASH AND CARRY

OPPURE VENITECI A TROVARE NEI NOSTRI PUNTI VENDITA O IN QUELLI DEI NOSTRI CLIENTI

TELEFONI E COMPUTER
Via Fiorentina, 78/A
Prato

VIDEO CIAK
Via Veneto, 12 - Livorno

VIDEO & SOUND
Via Malta 14/14A Livorno

GAME OVER
Via Romana, 45/C Arezzo

ELECTRONIC MANIA
Via Vittorio Veneto, 26 Lucca

OLD WEST STORE
Via Modenese, 496
Cireglio (PT)

The King of Fighters '98

Street Fighter Zero 3 e **The King of Fighters '98**: dopo mesi di attesa, PlayStation può finalmente annoverare nel proprio *line-up* i due dei migliori picchiaduro bidimensionali mai realizzati. Capcom ha creato una versione casalinga praticamente perfetta del suo *coin-op*. sarà riuscita SNK a realizzare una conversione altrettanto completa e fedele?

Versione:	Giapponese
Casa:	SNK
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

The King of Fighters '98 rappresenta l'evoluzione finale del picchiaduro ad incontri più rappresentativo di Shin Nippon Koogyoo. Conclusasi la trama della serie con l'edizione '97, SNK ha deciso di realizzare con **The King of Fighters '98** una versione speciale del gioco, caratterizzata da un elevato numero di personaggi e dalla più completa meccanica di gioco che i suoi team di sviluppo potessero al momento concepire. I gruppi scelti per questo *Dream Match* definitivo provengono interamente dai quattro precedenti episodi della serie. Mancano all'appello solo Orochi Leona, Orochi Iori, Eiji, Mr. Big, Kasumi, Goenitz, Geese, Krauser e Orochi: una scelta di dubbia originalità compensata però dall'incredibile quantità di combattenti disponibili. Sono infatti selezionabili ben 38 personaggi, ai quali si aggiungono 13 versioni alternative: queste ultime, che comprendono il boss Omega Rugal, sono attivabili premendo il tasto L1 durante la selezione del lottatore. Le aggiunte rispetto a **The King of Fighters '97** riguardano l'introduzione del Mid-Age Team, composto dai Heidern, Saishu Kusanagi e Takuma Sakazaki, il ritorno dell'USA Sport Team, del Yagami Team e di Rugal. I team rimanenti sono rimasti immutati rispetto all'ultimo episodio della saga. Mancando una trama ben precisa, le sequenze finali si limitano sfortunatamente ad alcune illustrazioni in bianco e nero: la loro apparizione è casuale per i gruppi misti, mentre è prevista un'immagine aggiuntiva per quelli prefissati o segreti. L'assenza di *ending* animate potrà sembrare a qualcuno poco appagante, ma un vero appassionato non gioca a **The King of Fighters** solo per guardare i finali...

▲ **Nell'Extra Mode è possibile evitare lateralmente gli attacchi.**

The Slugfest

La meccanica di gioco scelta per **The King of Fighters '98** consiste in un'evoluzione di quella impiegata nel precedente episodio, con lo scopo di renderla più tecnica e complessa. L'idea nella mente degli sviluppatori SNK era quella di realizzare un picchiaduro che avvantaggiasse il gioco tecnico nei confronti di quello istintivo. L'esito degli scontri doveva inoltre risultare imprevedibile fino alla fine, nonostante uno dei due avversari si trovasse in forte difficoltà. Per questo motivo si è deciso di rendere più rapida l'esecuzione delle *Desperation Move* (le mosse più potenti del gioco) man mano che diminuiva il numero di personaggi a disposizione del giocatore.

In **The King of Fighters '98** gli incontri avvengono con la consueta formula tre contro tre; quando un combattente viene sconfitto ne subentra un altro, fino a quando nel gruppo non vi sono più elementi disponibili. A differenza dei picchiaduro della serie **Versus** prodotti da Capcom, non è possibile alternare i personaggi in campo: l'unico aiuto che si può avere dalle riserve consiste nel *Cover Attack*, un singolo attacco possibile solo se l'energia del giocatore è inferiore al 50% e si trova sotto un attacco continuo o una presa oppure se è stordito. E' inoltre essenziale che i rapporti tra i personaggi presenti nel gruppo siano buoni, altrimenti rifiuteranno d'aiutarsi in caso di bisogno: è possibile venire a conoscenza dei rapporti fra i membri del gruppo nel gioco premendo il tasto SEL durante la loro selezione.

Per soddisfare sia i giocatori più smaliziati che quelli meno esperti, sono state conservate le due differenti modalità di gioco già impiegate in **The King of**

▲ **Le versioni Orochi di Leona e Iori appaiono brevemente durante le loro Desperation Move.**

Si ringrazia Halloween Games per il CD

▲ Prima di scegliere un gruppo, assicuratevi che i personaggi siano compatibili fra loro.

Fighters '97. L'*Extra Mode* consente di accumulare l'energia necessaria a realizzare una sola *Desperation Move*. La *Desperation Gauge*, la barra contenente l'energia necessaria a realizzare le supermosse, aumenta ad ogni colpo subito e può comunque essere caricata rapidamente premendo un'apposita serie di tasti. Quando l'energia vitale del giocatore raggiunge il minimo è possibile effettuare liberamente le *Desperation Move*, che si trasformano in *Super Desperation Move* quando la *Desperation Gauge* è al massimo: l'attivazione della *Desperation Gauge* consente inoltre d'infliggere un danno maggiore (circa il 50% in più). La dimensione della barra si riduce con il diminuire dei personaggi a disposizione del giocatore: eseguire le super mosse speciali diventa quindi sempre più semplice. L'*Extra Mode* differisce dall'*Advanced Mode* anche per la possibilità di eseguire schivate laterali, alle quali è possibile far seguire un rapido contrattacco. Come appare chiaro dalle sue caratteristiche, il vantaggio offerto da questa modalità è la possibilità di eseguire le *Desperation Move* senza dover attendere il caricamento dell'apposita barra. La schivata laterale permette inoltre di controbattere più facilmente le strategie di gioco basate su attacchi a lunga distanza; d'altro canto l'*Extra Mode* limita l'utilizzo delle micidiali *Super Desperation Move* ai momenti più critici dell'incontro, svantaggio non presente nell'*Advanced Mode*. In questa modalità è possibile accumulare fino a tre *Desperation Move* per il primo personaggio, quattro per il secondo e cinque per il terzo. La *Desperation Gauge* incrementa però solo ogni qualvolta si esegue o si subisce un attacco; la sua attivazione costa un livello di energia e serve per incrementare il danno inflitto ed eseguire le *Super Desperation Move*. La schivata laterale è stata sostituita dal rotolamento in avanti o indietro, mossa meno statica della prima, ma anche meno efficace. L'*Advanced Mode* costringe quindi ad un maggiore impiego delle mosse speciali e ad un uso più attento delle *Desperation Move*, limitazioni che lo rendono adatto ai giocatori più esperti. A completamento delle due modalità di gioco vi sono la consueta pletora di azioni speciali come *Counter*, *Air Recovery*, scatto in avanti o indietro, parata aerea e provocazioni. Un'ultima aggiunta rispetto al passato riguarda la possibilità di ottenere dei bonus dopo un *continue*, mediante una specie di roulette: questi spaziano dalla *Desperation Gauge* illimitata al passaggio allo *stage* successivo. Come già accaduto nelle precedenti conversioni di **The King of Fighters** per PlayStation, è possibile assegnare i colpi speciali direttamente ai tasti laterali del pad: una facilitazione che, sebbene snaturi il perfetto bilanciamento della meccanica di gioco, compensa in parte l'imprecisione del pad nell'accettare le sequenze di movimenti necessarie per l'esecuzione delle mosse speciali.

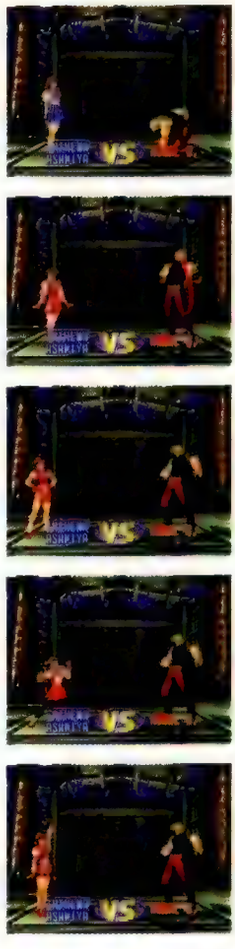
▲ A differenza della versione Neo Geo CD, l'Art Gallery di KoF '98 è a colori.

Dream Match Never Ends

Forte dell'esperienza acquisita nella curata conversione del precedente episodio della saga, SNK è riuscita a riprodurre abbastanza fedelmente il picchiaduro originale, un titolo che con i suoi 639 Mb costituisce una delle cartucce più "grandi" mai realizzate per Neo Geo. Per riuscire a comprimere la mole di dati impiegata dal gioco nella ridotta memoria di PlayStation e ridurre il più possibile i tempi di caricamento, sono stati inevitabilmente applicati alcuni tagli a grafica e sonoro. Le animazioni meno importanti hanno subito alcune "riduzioni", che risultano particolarmente evidenti con i personaggi di grande corporatura; inoltre, le dimensioni dei combattenti sono state leggermente ridotte, così come la velocità di gioco. In compenso sono state conservate quasi tutte le animazioni chiave e le numerosissime introduzioni segrete, vanto di quest'edizione di **The King of Fighters**. La colonna sonora, costituita da un arrangiamento dei migliori brani della saga, è stata realizzata in formato PCM: non è quindi possibile ascoltare le musiche su un comune lettore CD. I campionamenti audio hanno subito un maggiore fattore di compressione che ne ha compromesso la qualità; il risultato è comunque accettabile. Le modalità aggiuntive sono le medesime di quelle introdotte con la versione Neo Geo CD: è infatti possibile trovare i classici *Arcade* e *Versus Mode*, sia in *Single* che in *Team Version*, un *Survivor Mode*, un *Training Mode* e un *Art Gallery* contenente immagini a colori ed in bianco e nero (da notare che quest'ultima era interamente monocromatica nella versione Neo Geo CD). E' stata inoltre aggiunta la compatibilità Dual Shock limitatamente alle vibrazioni. Per quanto non contenga l'elevato numero di modalità di gioco introdotte nella conversione di **Street Fighter Zero 3**, **The King of Fighters '98** per PlayStation rimane comunque un adattamento davvero fedele del coin-op originale: un picchiaduro longevo ed impegnativo indirizzato a chi crede che il 2D possa ancora coinvolgere e stupire.

Diego Cortese

Voto: 90%



▲ Durante la sua introduzione, Athena mostra tutti i costumi che ha indossato nella saga.

▼ In KoF'98 vi sono più di 40 introduzioni segrete.

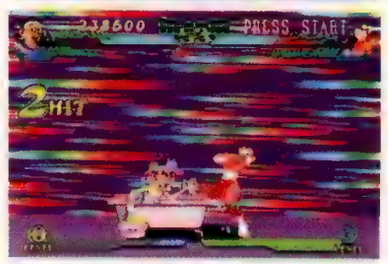
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter EX Edition

Nonostante l'elevata quantità di memoria richiesta dagli ultimi titoli della serie Versus, Capcom ha voluto comunque convertire **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter**. Ma dopo gli inevitabili tagli, le compressioni di dati e le modifiche varie, quanto sarà rimasto dello sfarzoso picchiaduro originale?

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

▲ Le limitazioni imposte al Cross Over Mode lo rendono comunque lontano dal coin-op.

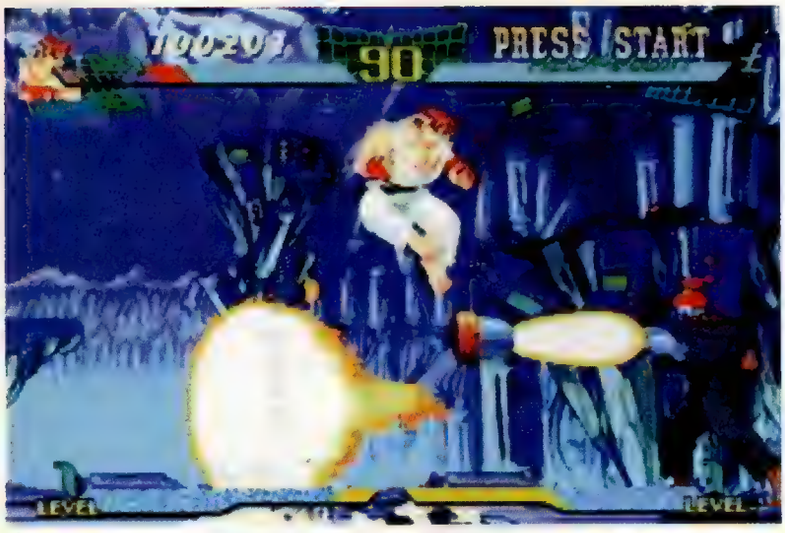
Uscito in sala giochi nel 1997, **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** è una versione riveduta e corretta del precedente **X-Men vs. Street Fighter**. La formula di gioco si basa nuovamente su di uno scontro due contro due, nel quale è possibile alternare gli elementi del proprio gruppo in ogni momento del match. Le modifiche rispetto al precedente episodio della serie riguardano principalmente i personaggi disponibili, l'aggiunta di alcuni elementi inediti della meccanica di gioco e l'apporto di nuovi elementi grafici. Il numero dei protagonisti del gioco inizialmente selezionabili è salito a 18: l'unica presenza inedita è rappresentata da Norimaro, la trasposizione digitale di una macchietta realizzata dal comico giapponese Noritaro Kinashi. Quest'ultimo è stato contattato da Capcom dopo una serie di *sketch* parodistici riguardanti i picchiaduro della casa di Osaka; quasi a volersi scusare per aver messo alla berlina i protagonisti di **Street Fighter**, Noritaro ha accettato di essere "inserito" in questo picchiaduro. Norimaro è stato tra l'altro la causa di un contenzioso tra Capcom e Marvel: la Casa delle Idee ha ritenuto offensiva la presenza di un *nerd* come il personaggio nipponico tra gli aitanti e nerboruti protagonisti dei propri *comics* ed ha obbligato Capcom ad eliminare il lottatore dalla versione occidentale del gioco. Ovviamente questa limitazione è stata imposta anche per le conversioni destinate al mercato casalingo americano ed europeo. Della rimanente parte dei personaggi, otto sono stati conservati da **X-Men vs. Street Fighter**, mentre gli altri provengono **Street Fighter** e **Marvel Super Heroes**. Apocalisse, il boss dell'episodio precedente, è stato declassato a sub-boss, mentre l'incarico di nemico finale è stato dato ad una versione robotica di Gouki/Akuma: un avversario decisamente più pericoloso del elefantiaco mutante Marvel. Nel passaggio dai loro titoli di provenienza a **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter**, i protagonisti del gioco hanno goduto di un completo *restyling* delle mosse, sia nella forma che nella grafica, allo scopo di aumentare la spettacolarità del combattimento; l'unica eccezione è costituita dai personaggi di **X-Men vs. Street Fighter**, rimasti praticamente identici alle loro controparti passate, ma questa non è una novità da parte della casa di Osaka. Diverse lamentele portate dagli appassionati circa l' eccessiva facilità della serie **Versus** hanno convinto Capcom a rendere **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** più impegnativo, mantenendo però l'immediatezza e la giocabilità tipiche della saga. L'esecuzione delle mosse speciali rimane quindi estremamente immediata, così come quella delle combinazioni di attacchi: queste ultime, troppo semplici ed efficaci nell'episodio precedente, sono state ridotte di numero, in modo da evitarne l'uso troppo frequente ed istintivo tipico di alcuni principianti (i cosiddetti "smanettoni"). Allo scopo di sfruttare maggiormente il secondo membro del gruppo, gli è stata data la possibilità d'intervenire con un breve attacco in ogni momento del gioco: chiamata *Variable Assist*, questa mossa risulta particolarmente utile sia per mantenere impegnato il proprio avversario senza avvicinarsi troppo che per confonderlo con un attacco da una direzione imprevista. Un'ultima aggiunta riguarda la *Variable Counter*, una tecnica di contrattacco che impiega il vostro compagno per rispondere immediatamente all'aggressione avversaria. Come per tutte le *Counter*, la sua esecuzione richiede un tempismo perfetto: riuscire a padroneg-



▲ Norimaro è assente nella versione occidentale del gioco.

▲ Non potendo scambiare i personaggi, gli incontri sono costituiti da due round.

Si ringrazia BG Games per il CD



▲ Mech-Gouki è decisamente più impegnativo di Apocalypse.

giarla richiede quindi parecchia pratica. Essendo principalmente pensato per i giocatori occasionali, **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** è meno tecnico di picchiaduro come **Street Fighter Zero 3** e **The King of Fighters '98**, ma non per questo meno divertente e coinvolgente. La minore complessità della meccanica di gioco è infatti compensata dall'impiego di una grafica ricca di effetti spettacolari e *sprite* di grandi dimensioni. L'unica nota negativa consiste nel riciclo di gran parte dei fondali di **X-Men vs. Street Fighter**, ai quali sono state apportate solo lievi modifiche.

EX Edition

Quando Capcom ha annunciato di voler convertire **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** su PlayStation, nessuno si era illuso: sarebbe stato praticamente impossibile realizzare una perfetta trasposizione del *coin-op*. La grafica sfarzosa e la presenza di quattro personaggi intercambiabili richiedono una quantità di memoria troppo elevata per le capacità di PlayStation. E' stato quindi necessario compiere alcuni sacrifici per riuscire ad adattare il gioco alle caratteristiche della console. La modifica più evidente riguarda l'eliminazione del *Variable Hero System:* non è quindi più possibile scambiare i due personaggi del gruppo durante l'incontro. Il secondo combattente diventa perciò un semplice assistente, come quelli impiegati nel successivo **Marvel vs. Capcom**. Giocando con un solo personaggio, i round di cui si compone il match sono stati aumentati a due come in un normale picchiaduro ad incontri. Dobbiamo inoltre riscontrare un notevole impoverimento del dettaglio dei fondali e delle animazioni, soprattutto per quanto riguarda i personaggi più grandi: i suddetti tagli non hanno però giovato ai tempi di caricamento, che risultano frequenti e frustranti. Non appena ammirate tutte le illustrazioni che appaiono tra un round e l'altro, le lunghe attese prima di ogni incontro vi convinceranno ad eliminare queste scene, nonostante il gioco ne risenta dal punto di vista della spettacolarità. L'audio è l'elemento meno intaccato dall'opera di conversione. La colonna sonora è costituita da brani inediti: le nuove musiche non sono però molto convincenti, ed è forse per questo motivo che per **Marvel vs. Capcom** si è deciso di tornare ai riarrangiamenti dei vecchi brani.

E' indubbio che un picchiaduro con queste caratteristiche non sia molto attraente. Per questo motivo Capcom ha deciso di aggiungere alcuni elementi di gioco esclusivi di questa versione PlayStation. E' ora possibile eseguire le *Hyper Combo* in sequenza come avviene in **Street Fighter EX** (da qui la sigla aggiunta alla fine del titolo). La modalità di ottenimento dei personaggi segreti è stata notevolmente semplificata e sono stati resi disponibili i due boss Apocalisse e Mech-Gouki. Per bilanciare l'assenza del *Variable Hero System*, è stato introdotto il *Cross Over Mode*: questa modalità dà l'illusione di giocare al *coin-op* permettendovi di scambiare i membri del gruppo, a patto che combattiate contro lo stesso team che avete selezionato. Un'aggiunta piuttosto penosa che serve soltanto ad evidenziare quanto la modalità di gioco principale sia lontana dalla versione a gettoni che vuole emulare. Inedito anche l'*Hero Battle Mode* nel quale, selezionando due personaggi appartenente al mondo Marvel o Capcom, si affrontano in sequenza tutti gli avversari sella fazione opposta. Concludono l'elenco delle modalità disponibili gli immancabili *Battle (Arcade) Mode, Versus Mode, Training Mode* e *Option*. Com'è solita nelle conversioni per PlayStation, Capcom ha aggiunto un *Art Gallery* che consente di vedere alcune illustrazioni del gioco e tutti i finali: questi ultimi purtroppo non si discostano dalla consueta manciata di immagini statiche in sequenza dal soggetto piuttosto banale. Per quanto Capcom si sia sforzata per inserire modalità alternative e personaggi segreti, **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter EX Edition** non può essere considerato una conversione del *coin-op*. Semmai si tratta di uno **Street Fighter** meno tecnico e più spettacolare: un titolo che ha poco da offrire ad una console che vede già nella propria *line-up* delle conversioni assai più curate come **Street Fighter Zero 3** e **The King of Fighters '98**. A meno che non siate fanatici della serie **Versus** e vogliate possedere **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** nonostante le sue limitazioni, rivolgetevi pure altrove...

Diego Cortese

Voto: 72%

Marvel Trix

Per giocare con Mecha Zangief: Tenete premuto SEL prima di selezionare Black Heart.

Per giocare con Armored Spiderman: Tenete premuto SEL prima di selezionare Spiderman.

Per giocare con Dark Sakura: Tenete premuto SEL prima di selezionare Hulk.

Per giocare con Mephisto: Tenete premuto SEL prima di selezionare Omega Red.

Per giocare con U.S. Agent: Tenete premuto SEL prima di selezionare Vega.

Per giocare con Shadow: Tenete premuto SEL prima di selezionare Dhalsim.

Per giocare con Apocalypse: Tenete premuto SEL sei volte prima di selezionare Gouki. Per utilizzarlo è però necessario terminare il gioco senza continuare.

Per giocare con Mech Gouki: Tenete premuto SEL cinque volte prima di selezionare Gouki. Per utilizzarlo è però necessario terminare il gioco senza continuare.

Per attivare le EX Options: Premere molto rapidamente nella schermata principale Pugno Forte, Pugno Leggero, ←, ←, Pugno Leggero, Pugno Leggero.

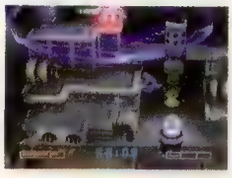
Bloodlines

Quattro combattenti, all'interno di un'arena, pronti a tutto pur di sopravvivere. Armi e mosse a profusione. Piattaforme da sfruttare come base d'appoggio. Ma di che razza di gioco si tratta? Continuate a leggere: rimarrete stupiti dalla risposta...

Versione:	Europea
Casa:	SCEI
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-4
Genere:	Azione

Pochi titoli che consentono di giocate in quattro contemporaneamente non sono molti e, nella maggior parte dei casi, si tratta sempre di produzioni alquanto interessanti; esistono però evidenti eccezioni a questa regola non scritta, come il qui recensito **Bloodlines**, titolo caratterizzato da una trama demenziale, una realizzazione tecnica non eccezionale e una struttura di gioco piuttosto banale, in grado di offrire divertimento solamente se giocato in compagnia ad alcuni amici. Descrivere in poche parole **Bloodlines** non è difficile, dato che il titolo di Sony può essere definito come una versione ambientata nel futuro del "ce l'hai" (anche se, stando ai comunicati stampa, si tratta addirittura di un "inseguimento full contact").

▲ **L'unico modo per divertirsi con Bloodlines è quello di passare direttamente alla modalità multiplayer.**



▼ **Vedrete raramente questa scena, soprattutto una volta giunti nei livelli più avanzati.**

Ambientato in un futuro che sembra preso direttamente da una produzione cinematografica di serie B, in **Bloodlines** il compito del giocatore è quello di saltare, correre e utilizzare una serie di armi più o meno insolite, al fine di attivare una determinata quantità di "segnalini", indicata in maniera evidente sullo schermo; una volta ottenuto questo risultato, avrete vinto la partita. Se però "l'iniziativa" è nelle mani di un avversario (segnalato anche in questo caso sullo schermo), dovrete riuscire a fermarlo e a riconquistarla, in modo da poter continuare nella vostra missione e cercare di attivare i segnalini. Ogni personaggio è ovviamente dotato di differenti caratteristiche quindi, se preferite giocare rapidamente, potete selezionare un combattente veloce e scattante, mentre se vi piace combattere, potete sceglierne uno più forte e violento. Qualunque sia il personaggio da voi prescelto, una caratteristica che appare subito evidente nel corso di una partita è l'estrema difficoltà del gioco; infatti già dopo il quinto o il sesto livello nella modalità *Arcade* (giocando anche alle difficoltà *Easy* o *Medium*), gli avversari saranno così abili che se non sapete precisamente quello che volete fare e le zone del livello che volete raggiungere, non avrete la benché minima chance di successo. Tutti gli elementi che i programmatori hanno inserito per cercare di rendere il gioco più complesso, e di conseguenza più vario, hanno trasformato **Bloodlines** in un titolo troppo confuso, che si riduce a una rapida corsa nel tentativo di evitare gli attacchi nemici. Se i *round* avessero avuto una durata maggiore e l'azione fosse stata più "lenta", la giocabilità sarebbe stata certamente migliore; il gioco in singolo poi, è globalmente deludente e solamente in compagnia di tre amici le partite cominciano a diventare interessanti. Positivo invece il giudizio sulla realizzazione tecnica, soprattutto per quanto riguarda la grafica; le ambientazioni infatti sono abbastanza curate e lo *scrolling*, anche in quattro, è discreto, senza alcun tipo d'indecisione o rallentamento. Peccato per il resto...

▲ **Nella modalità a quattro giocatori potete decidere di utilizzare tutti lo stesso personaggio, anche perché la selezione non è poi così ampia...**

Marco Ravetto

Voto: 59%

P_____n

Qual è l'unica rivista PlayStation che vi propone le guide rapide a Metal Gear Solid e Ridge Racer Type 4, le soluzioni complete di Akuji the Heartless, Apocalypse, Granstream Saga e Populous: the Beginning, le guide totali a Street Fighter Zero 3, Rival Schools, C3 Racing, Constructor, Devil Dice, NFL Xtreme, Premier Manager '99 e WCW/NWO Thunder, una marea di trucchi e codici per Action Replay e, ciliegina sulla torta, la seconda ed ultima parte della soluzione passo per passo di Tomb Raider III con tutti i segreti e i trucchi del classico Eidos?

La risposta (a tutti i vostri problemi videoludici) si chiama PowerStation. In edicola a sole 9.900 lire.

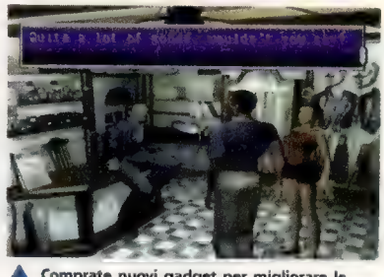
Diver's Dream

Tesori sommersi, navi affondate e mai ritrovate, pesci assassini... Sono questi alcuni degli elementi caratteristici di **Diver's Dream**, nuovo titolo di ambientazione subacquea realizzato da Konami.

Versione:	Europea
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1
Genere:	Azione

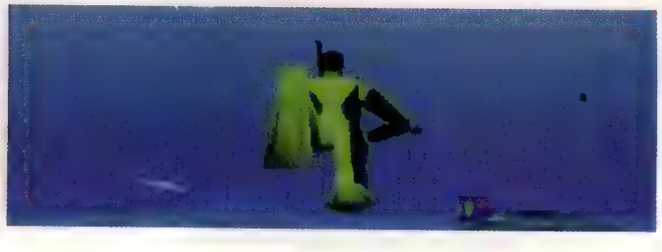
▲ **Una volta tornati in superficie, potete vendere i tesori raccolti a questo negoziante.**

Non sono molti i giochi ambientati nelle profondità marine e ancor meno sono quelli in cui si ha la possibilità di guidare un subacqueo alla ricerca di tesori sommersi; in **Diver's Dream** di Konami il compito del giocatore è proprio questo. Nei panni di un eroico e impavido sub, il giocatore deve riuscire a portare a termine una serie di missioni, principalmente di recupero, per guadagnare abbastanza soldi da investire nell'acquisto di materiale necessario per scovare e raggiungere uno dei relitti più importanti (e a quanto pare ricco di segreti e tesori) del mondo, ovvero la Gigantic Matilda. Nel corso del gioco bisogna quindi visitare caverne sommerse, scandagliare con attenzione le profondità marine e fare particolare attenzione ai pesci, che rappresentano la principale insidia del mondo di **Diver's Dream**; infatti, se raccogliere ingenti quantità di tesori è abbastanza semplice (sembra quasi che sul fondo del mare ci sia una gioielleria, tanto sono numerosi gli oggetti preziosi presenti) è più difficile riuscire a portarli in superficie per poi rivenderli, dato che il contatto con i pesci, siano essi di piccole o grandi dimensioni, causa una perdita di energia. Questo fatto è dovuto a una mutazione che ha trasformato i pesci in armi biochimiche, in grado di uccidere in pochi istanti anche il sub meglio equipaggiato; se tutto questo non bastasse, bisogna poi prendere in considerazione il fattore aria. Le bombole non hanno una durata illimitata e, proprio per questo motivo, è importante non perdere troppo tempo vagando senza meta sui fondali marini, ma dirigersi direttamente verso la meta, cercando di riemergere ancora in vita. Peccato che giungere nella zona desiderata non sia sempre semplice, dato che il controllo del sub non è semplice; è vero che sott'acqua sono presenti delle correnti che rendono meno agevoli i movimenti, ma il sistema di controllo è tutto sommato abbastanza scomodo (soprattutto nelle prime partite) ed è spesso per questo motivo, e non per effettivi errori, che si perde dell'energia preziosa. Inoltre la struttura di gioco, pur potendo contare sulla presenza di diverse missioni, manca di varietà e, in alcuni momenti, di realismo, dato che sono presenti enormi pesci con poteri che sembrano provenire più da un film di fantascienza che dalla realtà. Pregevoli invece le ambientazioni marine e, più in generale, l'impostazione grafica che, pur non raggiungendo picchi qualitativi particolarmente elevati, si mantiene sempre su buoni livelli, come il sonoro, adeguato ad ogni situazione. **Diver's Dream** è un titolo abbastanza insolito e discretamente divertente, che risente però di un paio di pecche strutturali abbastanza evidenti. L'idea alla base del titolo Konami è comunque interessante e se avete sempre sognato di vagare nelle profondità marine alla ricerca di tesori potete prenderne in considerazione l'acquisto.



▲ **Comprate nuovi gadget per migliorare le vostre ricerche e giungere infine alla Gigantic Matilda.**

▼ **In acqua dovete fare attenzione sia ai pesci che alla quantità d'aria rimasta a vostra disposizione.**



Marco Ravetto

Voto: 75%

wwwisitateci.

Basta muovere un dito per entrare nel mondo del Gruppo Editoriale Futura. L'indirizzo **www.futura-ge.com** presenta tutte le pubblicazioni del gruppo: le riviste di informatica e di games, i libri e i software di Jackson Libri, le opere multimediali, le testate di fitness e benessere e la collana I Nuovi Delfini. E poi c'è Maxim, la rivista per l'uomo che, appena uscita, fa già tendenza: sul sito potete ammirare le sue stupende pin-up. E inoltre vi aspettano ricerche, anteprime e la possibilità di abbonarvi direttamente alle riviste che vi interessano. Muovete il dito. **www.futura-ge.com**

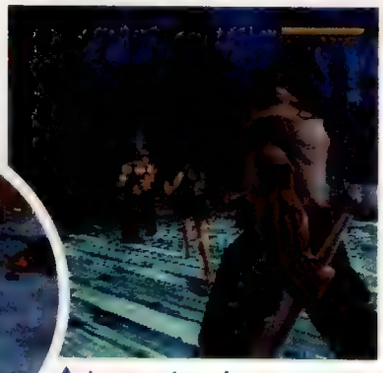
GRUPPO EDITORIALE FUTURA

Gruppo Editoriale Futura S.p.A. - Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (Milano)

Tomb Raider 2 (Platinum)

E' probabile che alla Eidos, grazie a **Tomb Raider**, ora dormano sotto una coperta realizzata con banconote da 50 sterline e facciano il bagno con lo champagne in una vasca ricoperta d'oro. Se volete aiutarli a comprare anche i lavandini e il bidet in platino, potete buttarvi anche sulla versione economica del secondo episodio della saga...

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1
Genere:	Azione



▲ Lara corre, Lara salta, ma soprattutto Lara spara in Tomb Raider 2.

Poco rimane da dire sulla prosperosa Lara Croft, eroina di **Tomb Raider** che, grazie a una sapiente campagna di *marketing* incentrata principalmente sulle sue notevoli "doti" fisiche, è riuscita a toccare vette di popolarità mai raggiunte da altri personaggi dell'industria videoludica. Ormai su Lara è stato scritto di tutto, partendo da una semplice descrizione delle sue avventure, per poi arrivare a dettagliate biografie, passando per articoli che studiano la psicologia del giocatore, dell'appassionato che passa ore e ore cercando di far raggiungere alla propria eroina il nuovo artefatto, sconfiggendo tigri, nemici armati di mitragliatrici e chissà quali altre incredibili, e a prima vista insuperabili, minacce. Forse è giunto il momento di accantonare per un attimo tutti questi discorsi e, almeno in questa sede, parlare quasi esclusivamente di videogiochi, senza perdersi in inutili celebrazioni del *look* dell'eroina del nuovo millennio o in sterili polemiche sul continuo e costante incremento delle dimensioni dei suoi pettorali. Iniziamo quindi con le cose più ovvie ovvero il motivo di questa ri-recensione di **Tomb Raider 2**: non siamo (ancora) impazziti di colpo, ma stiamo solamente testimoniando l'uscita della versione *Platinum*, ovvero economica, di TR2. Ovviamente non è stato apportato alcun tipo di cambiamento rispetto all'edizione originale, sia per quanto riguarda la struttura di gioco che per la realizzazione tecnica; il compito del giocatore è quindi sempre quello di guidare Lara attraverso mille insidie, alla ricerca di nuove e importanti scoperte archeologiche. Le differenze, rispetto al primo episodio della serie, sono abbastanza evidenti soprattutto per quanto riguarda le dimensioni del gioco, decisamente superiori, e per una predominanza dell'elemento combattimento sulla ricerca. Intendiamoci, cercare interruttori e trovare strada alternative per raggiungere luoghi che sembrano inaccessibili è ancora un elemento portante della struttura di gioco, ma in **Tomb Raider 2** i combattimenti sono molto più frequenti (anche rispetto al *sequel*), tanto che sono veramente numerose le aree di gioco in cui si cammina costantemente con le pistole in mano, senza mai riporle nelle fondine. L'azione quindi ha preso il sopravvento sulla riflessione, fatto che personalmente non considero particolarmente positivo; il bello di **Tomb Raider** infatti risiedeva anche (se non principalmente) nella giusta miscelatura di questi due elementi e il predominio di uno sull'altro rende il gioco, sotto un certo aspetto, squilibrato. Sia chiaro, **Tomb Raider 2** rimane un buon titolo realizzato tra l'altro con una discreta cura grafica ed è consigliato a tutti gli amanti del genere, ma è innegabile che a livello strutturale sia leggermente inferiore agli altri episodi della serie.

Marco Ravetto

Voto: 80%

▼ La ricerca rimane uno degli aspetti peculiari di Tomb Raider 2.

▼ La veste grafica è decisamente migliorata rispetto al primo episodio della serie.

▼ Due giocatori si possono affrontare in sfide uno contro uno; le piste, in questo caso, sono leggermente più corte di quelle presenti nel campionato.

PER CAPIRE L'INFORMATICA, VOLTIAMO PAGINA.

Le novità di Jackson Libri danno un nuovo contributo alla comprensione facile e veloce del computer e dei suoi segreti. JACKSON LIBRI

NELLE MIGLIORI LIBRERIE

SuperTrix

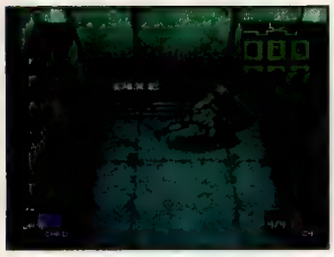
Non abbiamo intenzione di condurvi passo per passo attraverso tutti i livelli che compongono **Metal Gear Solid** per due motivi; prima di tutto, vi divertirete molto di più ad affrontare il gioco da soli e, secondo, non riteniamo che sia necessaria una guida completa per portare a termine il gioco. Potrebbe capitarvi però di rimanere bloccati in una delle zone più complesse ed è a questo punto che i nostri esperti sono pronti ad aiutarvi...

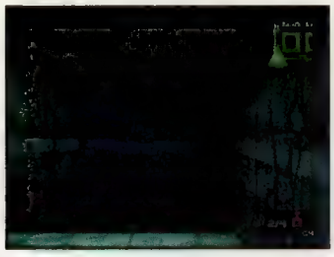
METAL GEAR SOLID

LA GUIDA

1. DOVE ANDARE

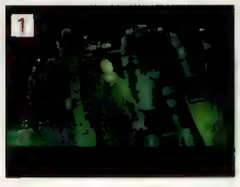
1 Dovete distruggere alcuni muri nel seminterrato, raccogliendo l'esplosivo C4 da uno dei magazzini vicini. 2 Posizionate l'esplosivo nei pressi delle tre pareti che sono state intonacate di recente (utilizzate la visuale in prima persona per riconoscerle) e dopo l'esplosione potrete giungere in un'area nascosta dove troverete dei bonus e incontrerete Revolver Ocelot.

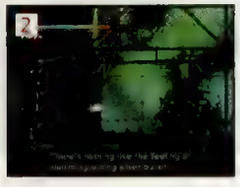




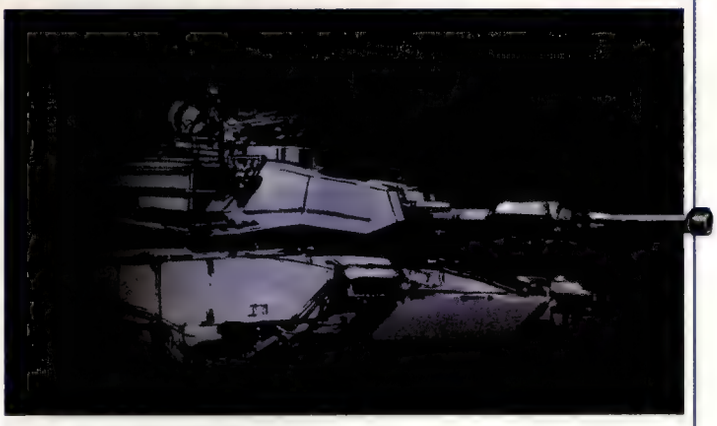
2. REVOLVER OCELOT

1 Fate molta attenzione a non colpire Baker più di una volta. Questo vecchio pistolero vi sparerà contro sei colpi e poi dovrà ricaricare l'arma, quindi dovrete evitare tutti i suoi proiettili prima di poterlo colpire liberamente. 2 Quando si fermerà per ricaricare, avrete due possibilità; correre verso di lui e sparargli oppure, se avete bisogno di più tempo, lanciare una granata stordente. 3 La granata stordente lo bloccherà per un paio di secondi, tempo più che sufficiente per poterlo colpire in tutta tranquillità. 4 Sparate solamente un paio di colpi alla volta, dato che dopo essere stato colpito, Ocelot diverrà invulnerabile per un paio di secondi. Il segreto in questo caso è di continuare ad attaccarlo, in modo che esaurisca velocemente la sua energia vitale.



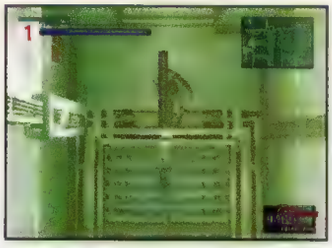


3. CARRO ARMATO ABRAMS



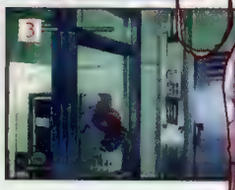
1 Ok, è un bel bestione, ma si tratta anche di un nemico abbastanza semplice da eliminare. Prima di tutto strisciate a sinistra, costeggiando il muro di pietra. Raccoglierete in questo modo una mina di tipo Claymore. 2 Continuate a muovervi, anche quando apparirà il carro armato, dato che sarete protetti dalle rocce. Quando raggiungerete la pendenza appena prima della trave sulla sinistra, aspettate che il carro armato spari, quindi correte a tutta velocità verso il nemico. 3 Ora che siete nel range d'attacco, passate alle granate e aspettate che il carro armato si avvicini. Verrete attaccati dal nemico sulla torretta quindi, una volta evitati i proiettili lanciategli una granata facendo attenzione a farla atterrare sulla torretta. 4 Ricordatevi di nascondervi nuovamente dopo aver tirato la granata, quindi attendete alcuni secondi per l'esplosione e per causare danni al nemico; ripetete ora il processo per eliminare il primo soldato, che verrà però rimpiazzato da un suo compagno. 5 Ora il carro armato si muoverà con maggiore velocità, ma se utilizzerete la stessa tattica, attendendo quindi che il nemico sulla torretta termini il suo attacco per lanciargli contro una granata, non dovreste aver troppi problemi a distruggere il carro armato.

4. DISATTIVARE IL PAVIMENTO ELETTRIFICATO



1 Molto semplice. Indossate la maschera a gas, quindi camminate nella camera a gas e sparate un missile Nikita. 2 Ora avete il controllo del missile, quindi guidatelo a sinistra e in basso, per farlo arrivare nella stanza successiva, oltre le torrette, quindi dentro la piccola stanza in alto. 3 A questo punto colpite il generatore energetico per risolvere anche questo piccolo problema.

5. NINJA

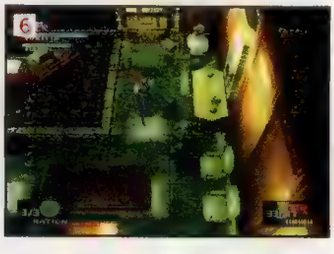


1 Dimenticatevi le armi con questo nemico, e affrontatelo con le vostre mani. Il ninja infatti riporrà la sua spada, consentendovi di avvicinarvi e colpirlo con dei pugni. 2 La migliore tattica da utilizzare è di avvicinarsi velocemente al ninja, colpirlo con un paio di pugni e un calcio, quindi fuggire in ritirata per evitare il suo contrattacco. 3 Quando avrà perso metà dell'energia, comincerà a nascondersi. Non è difficile trovarlo, e quando lo avrete scovato colpitelo prima che abbia la possibilità di difendersi. 4 Quando il suo vestito comincia a scintillare, è giunto il momento di finirlo; estraete le vostre armi ed eliminatelo rapidamente, senza correre troppi rischi.

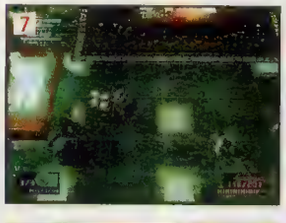
6. PSYCHO MANTIS

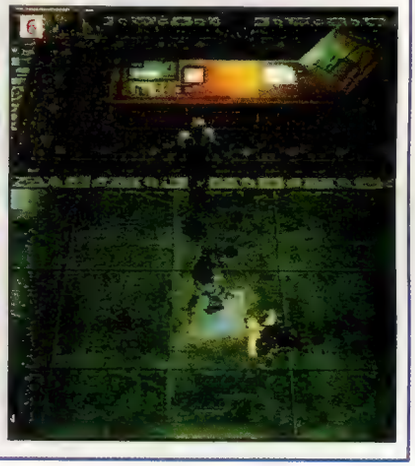
1 Una sezione difficile, a meno che non conosciate la giusta tecnica per eliminare questo pericoloso nemico. Quando Meryl è posseduta, prendetela da dietro e scagliatela tre volte per sconfiggerla. 2 Ora dovete imparare ad evitare i suoi attacchi; inizialmente si nasconderà e scaglierà contro di voi una sfera d'energia. Non è difficile evitarla, quindi non dovreste vere troppi problemi. 3 A questo punto Mantis farà volare delle sedie; una volta evitate, rialzatevi e sparate. Quando le urne cominceranno a volare, tuffatevi in diagonale, altrimenti verrete colpiti.

4 Ripetete quest'operazione quando le teste d'alce si staccano dalle pareti, ma quando i dipinti cominciano a volare dovete fare maggiore attenzione dato che evitarli è più difficile. 5 Il modo migliore per battere Mantis è di mettere in pausa il gioco, togliere il vostro joypad dalla porta uno e metterlo nella porta due. Ora infatti Mantis non eviterà più i vostri colpi!.

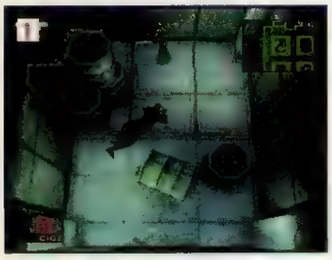


6 Quando farà risorgere Meryl, evitate il raggio psichico e i proiettili, colpendola prima che si riesca ad alzare. 7 L'ormai quasi morto Mantis vi lancerà un altro raggio psichico, che dovete evitare prima di continuare a colpirlo. 8 Come ultima risorsa per eliminare Snake, Psycho gli scaglierà contro di tutto, ma Solid potrà evitarli sia abbassandosi che tuffandosi. Quando la strada è libera, utilizzate i FAMAS per eliminare definitivamente Psycho.

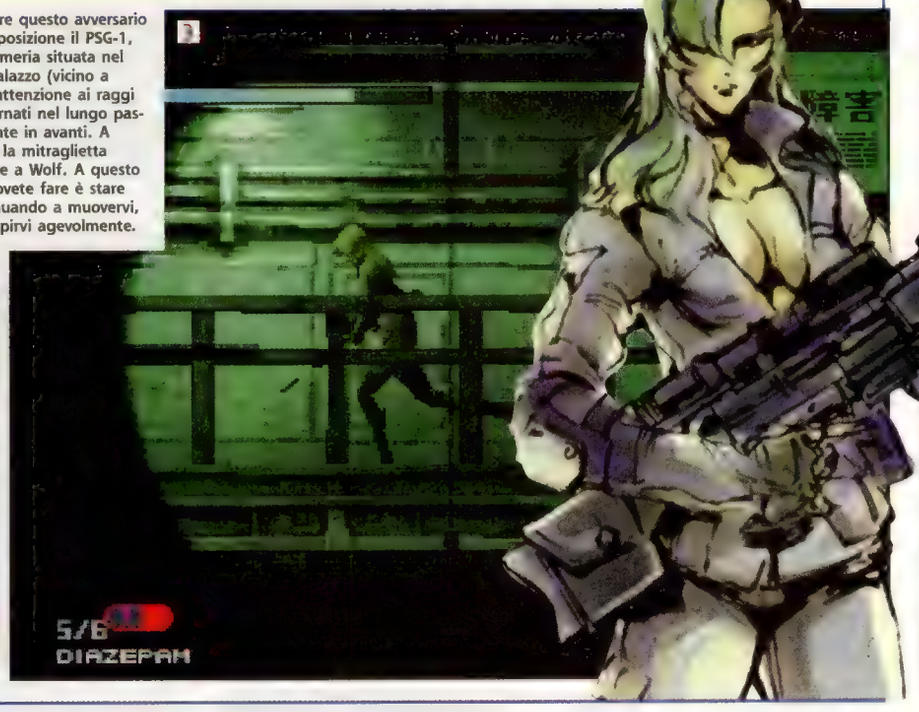




7. SNIPER WOLF



1 Non è sensato affrontare questo avversario se non avete a vostra disposizione il PSG-1, che potete trovare nell'armeria situata nel seminterrato nel primo palazzo (vicino a Revolver Ocelot). 2 Fate attenzione ai raggi laser, quindi una volta tornati nel lungo passaggio strisciate lentamente in avanti. A questo punto selezionate la mitraglietta Sniper. 3 Cercate di mirare a Wolf. A questo punto tutto quello che dovete fare è stare tranquilli e sparare continuando a muovervi, per non consentirle di colpirvi agevolmente.



8. LA STANZA DELLE TORTURE

1 Arrendetevi durante la sequenza della tortura e finirete il gioco con Ocotocon, che vi darà come ricompensa il dispositivo mimetizzante. 2 Non arrendetevi e Meryl sopravviverà, in modo da ricevere un bel bacio alla conclusione della missione; inoltre otterrete anche una bandana che vi garantirà munizioni infinite.

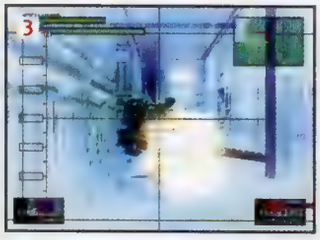
9. LA BATTAGLIA CON L'ELICOTTERO

1 Rimanete sul tetto del palazzo centrale per evitare le pallottole, quindi utilizzate il radar per aver sempre sotto controllo la posizione dell'elicottero. 2 Quando i proiettili diminuiranno, uscite dal nascondiglio e selezionate lo Stinger, quindi mirate all'elicottero e, quando si alza a livello del tetto, "agganciatelo" e sparate. 3 Ora cercate immediatamente una copertura e fate diminuire gradualmente la resistenza della corazza ripetendo questo processo, nascondendovi sul tetto per evitare di essere colpiti. 4 Fate attenzione al fondale quando sparate, dato che potete subire dei danni se eliminate dei palazzi colpendoli con i razzi.

10. POZZO INFUOCATO

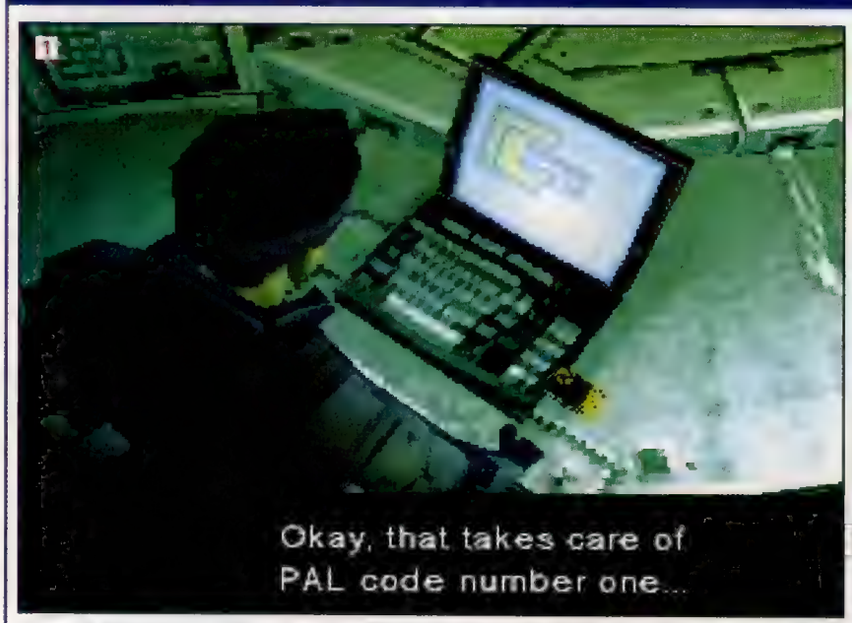
1 L'unico modo per attraversare il pozzo infuocato all'inizio è di muoversi aggrappati lungo la sporgenza, stando vicini al muro e strisciando sotto la cassa.

11. RAVEN



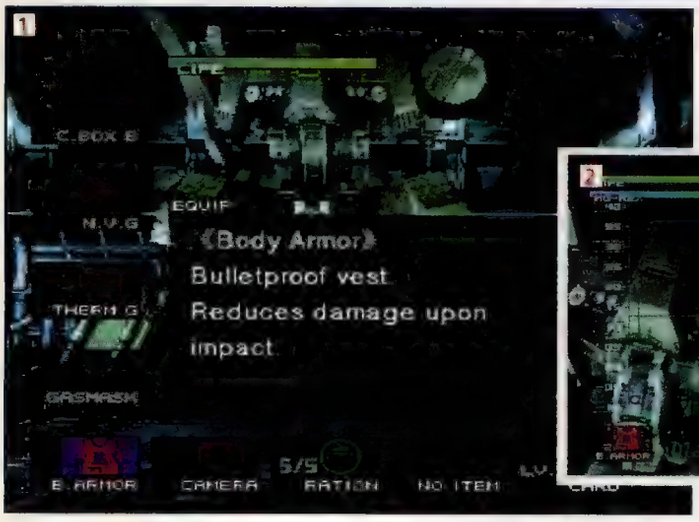
1 Ok, Raven avrà anche a propria disposizione delle armi enormi, ma è comunque un nemico facilmente eliminabile utilizzando sia i missili Nikita che gli Stinger. 2 Con i Nikita, siate certi di essere a distanza di sicurezza da Raven e sparate un razzo, guidandolo attraverso i corridoi; ricordatevi di prenderlo alle spalle, in modo da evitare il suo fuoco di sbarramento. 3 Con gli Stinger invece, dovete riuscire a inquadrarlo quando si trova dietro una cassa, quindi sparate poco prima che esca dal suo nascondiglio. In questo modo il missile dovrebbe riuscire a indirizzarsi direttamente verso Raven e voi avrete tutto il tempo di nascondervi prima che spari. 4 In alternativa, lasciate a terre delle mine Claymore in modo da intrappolarlo in un lato dell'arena, lasciandone altre due in ogni corridoio; piazzate quindi nuove mine ogni volta che Raven passa sopra una di esse.

12. TESSERINO PAL

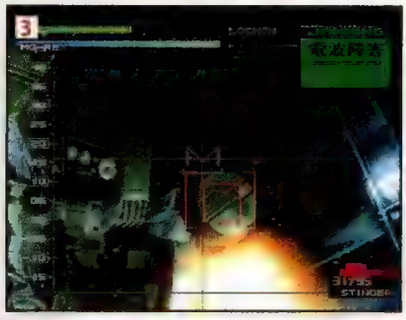


1 Quando incontrerete per la prima volta Liquid Snake, nella stanza di controllo, il tesserino PAL finirà fuori dal balcone. Raccoglietelo dall'acqua radioattiva, facendo attenzione a tirare la bomba nel caso la prendiate per errore, altrimenti farete una fine veramente poco piacevole. 2 Il tesserino PAL viene utilizzato nella prima stanza di controllo; per poterlo usare anche nella seconda dovete "ghiacciarlo". Per fare questo tornate nell'arena di Raven e restateci muovendovi fino a quando il tesserino non è diventato blu. 3 A questo punto il tesserino deve essere riscaldato nella stanza della lava, in cima ai montacarichi. Ancora una volta, giunti in questa stanza, continuate a camminare fino a quando il tesserino non è diventato rosso, quindi tornate al terminale nella stanza di controllo.

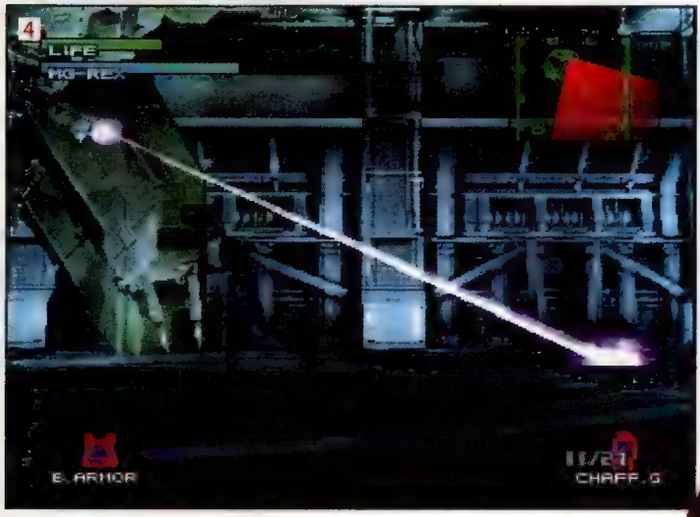
13. METAL GEAR

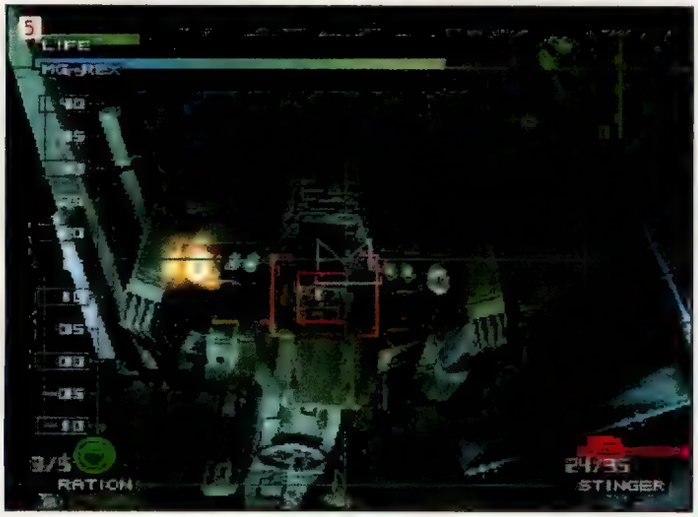


1 Indossate sempre l'armatura, ma controllate con attenzione la vostra energia e utilizzate le razioni energetiche quando è necessario. 2 Quando Metal Gear si innalzerà dalla sua piattaforma, mirate al radar sulla destra e lanciategli contro uno Stinger prima che abbia la possibilità di spararvi. 3 La tattica migliore da utilizzare ora è di stare relativamente vicini, per non essere colpiti dai suoi missili, facendo anche attenzione a correre in diagonale in modo da evitare i laser e i proiettili. A questo punto lanciate una granata Chaff per bloccare temporaneamente i suoi sensori.

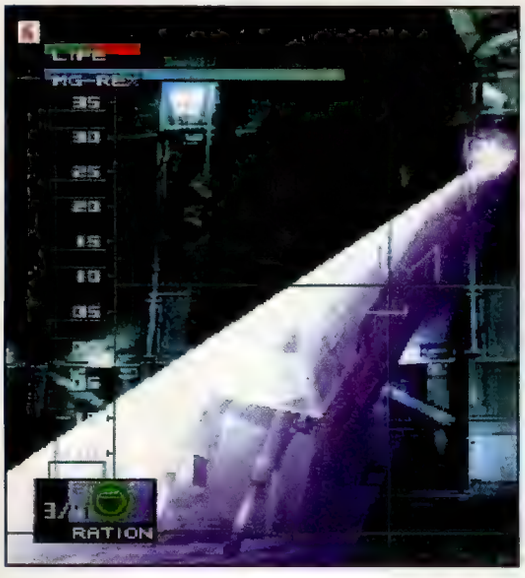


4 Quando è bloccato, lanciategli un paio di Stinger, addirittura tre se siete abbastanza veloci, quindi tirate un'altra granata e così via... 5 Dopo che Metal Gear ha eliminato il ninja, dovete mirare a Liquid, che si trova all'interno del cockpit. Ancora una volta, utilizzate una tattica simile a quella spiegata in precedenza, ma aspettate fino a quando il gigantesco robot si abbassa in avanti per sparare prima di lanciare lo Stinger; in questo modo avrete maggiori possibilità di colpirlo in pieno.





6 Dopo aver scagliato una serie di missili, avrete finalmente distrutto il robot... ma non eccitatevi più di tanto! Liquid infatti è ancora vivo e dovrete sconfiggerlo a pugni.
7 Fortunatamente non si tratta di un'impresa particolarmente difficile. Non lasciatevi prendere dal panico, ma combattete con calma, iniziando con una combo calcio-pugno, quindi allontanatevi per evitare il suo contrattacco. Non dovreste impiegare molto a sconfiggerlo, e l'unica cosa a cui dovete fare attenzione sono le sue cariche in corsa, molto pericolose.



SEGRETI

Finite il gioco una volta e otterrete la bandana che indica la disponibilità di munizioni infinite oppure il camuffamento extra, a seconda di come vi siete comportati nella sequenza della tortura. Finitelo una seconda volta e durante la terza partita Snake indosserà un vestito in stile James Bond. Fate attenzione anche al ninja, che ora indossa un abito molto simile a quello dell'uomo ragno.

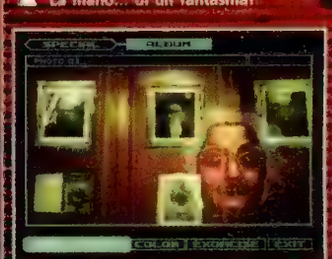
▲ Guardate, abbiamo trovato una bandana...

▲ E questo vuol dire morte e distruzione per gli avversari.

MACCHINA F.

Avete la macchina fotografica? Beh, se scattate delle fotografie in diverse sezioni del gioco, potreste vedere delle immagini in trasparenza dei programmatori del gioco. Grande!

▲ La mano... di un fantasma?

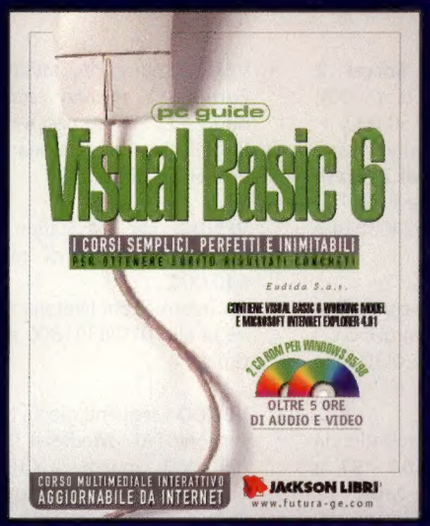


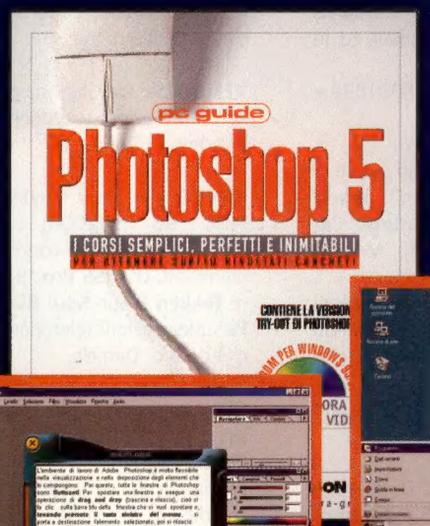
▲ E questa è la faccia di un programmatore che ha fatto una brutta fine?

pc guide

I CORSI SEMPLICI, PERFETTI E INIMITABILI

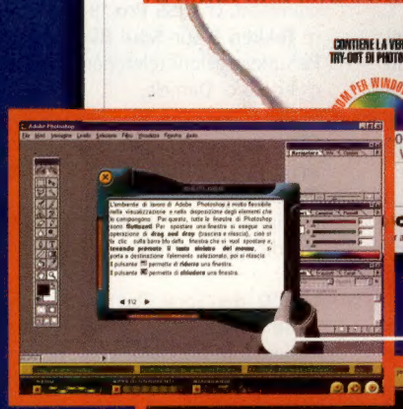
PER OTTENERE SUBITO RISULTATI CONCRETI

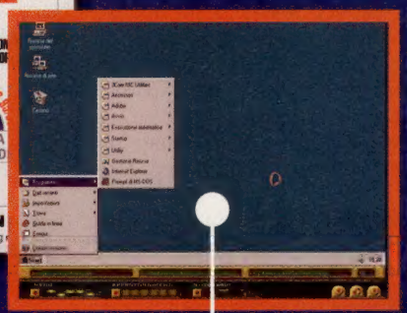




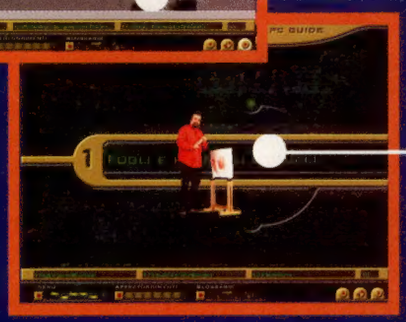
2 GUIDE CHE TI ACCOMPAGNANO ALLA SCOPERTA DELLA NUOVA INFORMATICA.

"Photoshop 5" e "Visual Basic 6" si aggiungono alla ricca collezione delle PC Guide, i corsi multimediali interattivi che ti guidano passo dopo passo all'apprendimento completo dei più importanti programmi per PC, dalla elaborazione di testi fino alla creazione di pagine per Internet. Se sei un principiante, seguendo un procedimento molto semplice e chiaro di autoistruzione, scoprirai in breve tempo tutti i segreti del programma che ti interessa. Se invece hai già una certa esperienza con il programma stesso, potrai passare velocemente a un uso più complesso ed evoluto, scoprendo possibilità che neanche sospettavi.





Simulazione dell'ambiente operativo



Video esplicativi di esperti del settore

Esercitazioni svolte direttamente nel programma trattato

Interfaccia semplice ed intuitiva

CORSI MULTIMEDIALI INTERATTIVI AGGIORNABILI DA INTERNET

JACKSON LIBRI®

www.futura-ge.com

Primo Piede

Attenzione: la redazione di Super PlayStation Console non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

Spedite i vostri annunci a
PRIMO PIEDE - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **Tomb Raider II** (£35.000), **Crash Bandicoot II** (£35.000) e **Battle Arena Toshinden** (£20.000). in blocco a £80.000.
Per informazioni telefonare dopo le 14 allo 081/8541896 e chiedere di Peppe.

VENDO 40 riviste per PlayStation, varie testate, ottimo stato, ultimi numeri, a sole £50.000 + spese di spedizione in contrassegno.
Per informazioni telefonare ore cena allo 0362/620696 e chiedere di Daniele.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Castlevania** (PAL, £40.000), **Marvel Super Heroes** (JAP, £60.000), **The King of Fighters** (JAP, £65.000), **Parasite Eve** (USA, £65.000) e **Tobal 2** (JAP, £65.000). Cerco inoltre i seguenti giochi per eventuali scambi (solo originali): **Wild Arms** (USA/PAL), **Guilty Gear, Lunar Silver Star Story** (USA) e **Rival Schools**.
Per informazioni telefonare allo 071/64019 e chiedere di Enzo.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Metal Gear Solid** (USA), **Hercules** (PAL), **V-Rally** (PAL), **Premier Manager '99** (PAL), **Alundra** (PAL) e **Xenogears** (JAP) o li scambio con **Street Fighter Zero 3** (JAP), **Parasite Eve** (USA), **Silent Hill** (USA), **Syphon Filter** o altri. Sono disposto anche ad acquistare i giochi sopraelencati. Cerco il demo di **FF8**. Vendo inoltre giochi ed accessori per il Game Boy.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 02/4404508 e chiedere di Andrea.

VENDO 30 riviste interamente dedicate alla PlayStation in blocco a sole £30.000. vendo inoltre **Raiden Project** (PAL) a £35.000.
Per informazioni telefonare alle 21 allo 02/90319419 e chiedere di Fabio.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Mortal Kombat 4** (USA, £50.000), **Tenka** (PAL, £35.000), **Deathtrap Dungeon** (£50.000). il tutto perfettamente funzionante ed originale. Sono preferibili eventuali scambi.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 0438/794336 e chiedere di Alessandro.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **TOCA Touring Car Championship** (£40.000), **NHL FaceOff '98** (£35.000), **Steel Reign** (£40.000), **G-Police** (£ 50.000), **Future Cop L.A.P.D.** (£50.000). Annuncio valido solo per la zona di Varese e provincia.
Per informazioni telefonare dopo le 20 allo 0331/844131 e chiedere di Alessandro.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **Actua Soccer 2** (£40.000), **Resident Evil** (£50.000), **International Superstar Soccer Pro** (£50.000) + una periferica Playstik a £20.000. oppure li scambio con **Tomb Raider 2, Resident Evil 2, Crash Bandicoot**. Spedizione a carico del ricevente.
Per informazioni telefonare allo 0338/2403814 e chiedere di Franco.

VENDO riviste di videogiochi a prezzo conveniente. Annuncio valido solo per Milano e provincia.
Per informazioni telefonare dalle 20:30 allo 02/5061064 e chiedere di Daniele.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **ISS Pro** e **Total NBA '97** a £30.000 l'uno; **V-Rally** a £35.000; **MDK**, **F1 '97**, **FIFA '98** e **Bushido Blade** a £40.000 l'uno. A chi acquista due giochi regalo **Davis Cup Tennis**. Tutti i giochi sono originali ed in perfette condizioni.
Per informazioni telefonare allo 02/48021899 e chiedere di Luca.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **Rage Racer** (£50.000), **World Cup '98** (£45.000), **TOCA Touring Car** (£30.000), **Spice World** (£30.000), **V-Rally** (£40.000), **Tekken 3** (£70.000). in blocco a £ 240.000. Tutti usati pochissimo ed in confezioni originali con relativi manuali. Annuncio valido solo per il Veneto. Spedizioni in contrassegno, massima serietà.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 0338/7476047 e chiedere di Alberto.

VENDO Sony PlayStation + 2 pad Dual Shock + 2 *memory card* + **FIFA '99**, **Gran Turismo, F1 '97,Tekken 2, Colin Mc Rae Rally**, tutto in blocco a £300.000.
Per informazioni telefonare dalle 14 alle 24 allo 0385/71344 e chiedere di Yuri Finotti.

VENDO cauds doppio regalo **Crash Bandicoot 3: Warped** originale, con libretto d'istruzioni a £75.000.
Per informazioni telefonare dopo le 18:30 allo 02/8252388 e chiedere di Sandro.

VENDO per PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64 un volante Top Drive a £130.000 trattabili. Inoltre vendo i seguenti giochi: **Formula Karts** a £35.000 e **Bust a Move** a £25.000.
Per informazioni telefonare allo 0434/651830 e chiedere di Luca.

VENDO GameBoy Color nuovo, vinto ad una lotteria, a £145.000 trattabili.
Per informazioni telefonare allo 039/6012294 e chiedere di Marco.

VENDO Sony PlayStation PAL + **Tekken 3, Formula 1**, *memory card*, tutti originali come nuovi a £250.000 non trattabili.
Per informazioni telefonare allo 0338/4540422 e chiedere di Luca.

VENDO per PlayStation PAL **V-Rally**, come nuovo, completo di manuale e trucchi a £40.000.
Per informazioni telefonare in ore pomeridiane e serali allo 010/8391890 e chiedere di Giovanni Grozzo.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Medievil** (£65.000) e **FIFA '99** (£50.000). Insieme a £100.000. I giochi sono originali, in perfetto stato e completi di manuali. Annuncio valido solo per Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 02/2610365 e chiedere di Simone.

VENDO per PlayStation **Spice World** a £30.000.
Per informazioni telefonare allo 06/56470708 e chiedere di Dario.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL **FIFA '98** (£50.000) e **Final Fantasy VII** (£60.000) in ottime condizioni. Sono disposto a scambiarli con **ISS Pro '98, Alundra, Z** , oppure **Tekken 3** con **Soul Blade**.
Per informazioni telefonare allo 045/8006471 e chiedere di Daniele.

CERCO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: **Bubble Bobble, Tetris Plus, Super Puzzle Fighter**.
Per informazioni telefonare allo 030/916255 e chiedere di Antonio.

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Time Bokan 1** e 2, **Brave Saga** e tutta la serie riguardante Gundam. Pago bene.
Telefonare ore ufficio allo 0523/388084 e chiedere di Maurizio.

CERCO console SNK Neo-Geo a cartucce (no CD), più giochi. Mi interessano anche giochi separatamente. Sono disposto a scambiare con PlayStation universale più **Tekken 3, Resident Evil 2, Ace Combat 2** etc... Tutto perfettamente funzionale e con imballi originali. Garantisco massima serietà. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0368/7186096 o allo 0549/997508 (solo nei week-end) e chiedere di Francesco.

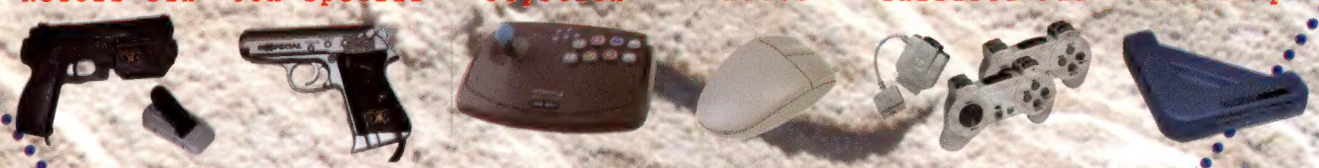
CERCO e compro di seconda mano per PlayStation il gioco **Deathtrap Dungeon.**
Per informazioni telefonare allo 0338/3811389 e chiedere di Francesco.

King Kross

for use with PlayStation™

KaPs THE 3000 TECH

Recoil Gun | OOX Special | JoyStick | Mouse | Infrared Pad | MultiTap



RGB Scart | Scart AV Extension | Link Cable | RF Unit PAL | PAL Converter | GameKey Pro

for use with PC compatibles

for use with PC compatibles

Memory Cards 1 Mb

JoyStick | X Switch

Memory Card 8 Mb and bigger capacity | Key Chain | Pad Stick | CD Lens

Speaker 698 | Speaker 692 | Speaker 305

Speaker 695 | Speaker 302 | Speaker 691 | Speaker 302

Neon JoyPads

CD Holders

24 pcs 48/80 pcs

200 pcs 24 pcs modular

HeadPhone | Microphone

CD and floppy Holders

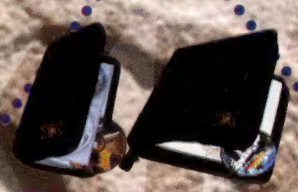
Steering Wheels

for use with Nintendo64™

JoyPads | Rumble Units | Memory Cards | Game Adaptor

Cables | Steering Wheels | Rf Units

PS2 and serials Mice



TwinStick

foruse with Saturn™

Recoil Gun | OOX Special Gun | JoyPad | Game Key

Cables

Keyboard | Cooling Fan

Case ATX | Case 3407

JoyPad DualShock™ Compatible

for use with GameBoy™

Link Cables | Power Supply | GB Stick | GB Bag | View Booster

Network

coming soon

DualShock™ Compatible Steering Wheels

for use with MegaDrive™

for use with SuperNintendo™

ARIETE INFORMATICA srl

Via Romanello, 85 - 20153 Milano Tel. +39 (02) 48205816 - fax +39 (02) 48205818

IL FASCINO DI GEX TI CONQUISTERA'

GEX™

EIDOS INTERACTIVE

CRYSTAL DYNAMICS

PlayStation

HALIFAX

www.halifax.it

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, the GEX character, GEX: Deep Cover Gecko and related characters are trademarks of Crystal Dynamics.
©1999 Crystal Dynamics. All Rights Reserved. Eidos Interactive is a trademark of EIDOS, PLC. © 1999 Eidos. All Rights Reserved.